







実は、みんな

サカフくですまら、私も〇〇〇〇を越えることができるではらか?サカラく百年計画。グリエイター会別の9716 声優・日高のり子

シンシンクの過た

2002、形並に新りうが、作ります!

僕は世界と戦っている あなたも世界と戦える。 スポーツライター 戸塚 啓

Mamma mia 20 5-4 to tyl-lights LV//

ナッカーのこと パンツェッタ ショローラモ

1010くかしくなれました 万通 独樹的





2002年、世界の頂点に。 📽 🕷

ニンテンドーゲームキューブ

バーチャストライカー3 ver.2002

アーケードで圧倒的人気を誇る 「バーチャストライカー」シリーズの最新作がついに登場!



●ジャンル:スポーツ(サッカー)

ORIGINAL GAME © SEGA © SEGA / AMUSEMENT VISION.LTD., 2001, 2002 adidas, the adicals log., FEVERNOVA and the trigon logo are trade marks which are owned by the adidas-Salomo Group, used with permission.









やってる











かくしんを作るから それとう 夢を造るかり からえ 南海

人間関係修復の1000BPを 払いまらて倒産しました。

(ユール麓 (アヴァンツァーレ静田)

僕の声はもう聞けないけど… ·果L113.1/水泥實史

サカンなにさま?サカンさま! 作詞教 长4552 サカっく、の実況フレーズは

試合本番でも使いわせ//

宝況アガンサーノ、城浩

6,800円 (税別) Original Game © SEGA , 1999 © SmileDit / SEUA , ZUUZ ※J1の登場選手は2001年11月17日、 ※J1の登場選手は10月28日時点のものです。 J2の登場選手は10月28日時点のものです。

> 次回作の期待が膨りんで来ます。 NHK5小解説者 早野老义

"power smash 2" で世界-になったばかりだんざすが... DJ/Producer こんどは "サカつく2002"でも世界一にならないと、、福富文化、

エンジョイサッカーキャンペーン

http://sega.jp/event/ 株式会社 ZTT

憂快なシュートに日本中が燃えまくる! ■え! 戦え! サッカーファンの勢き凋末!

開催期間:毎週土日10:00~20:00

対戦が熱いバーチャストライカー3 ver.2002。 サカつく2002のお楽しみ映像。

さあ、みんなお店に大集合だ! 景品も盛りだくさん!

6/15-16

関東 カメレオンクラブ千歳鳥山店 中京 メディアベイ鈴鹿ハンター店

関西 ニシダヤ西神戸店

九州 遊ING長崎店

北海道 ALIVE札幌西岡店

関東 ALIVE竹の塚店 関西 ニシダヤ鳳店

※開催は予告なく変更になる場合があります。

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353

0570より省略せずにおかけください。通話科がかります。 受付時間:月〜金 10:00〜18:00(祝日及び弊社指定休日を除く) セガ公式サイト http://sega.jp/

NIRECT ゲーム買うならドリームキャスト ダイレクト "SEGA" 及び "Dreamcast" は株式会社セガの商標です。 ニンテンドーゲームキューブは任天堂の登録商標です。

※画面は開発中のものです。※表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。 ©AMUSEMENT VISION, LTD. / SEGA, 2001

特別企画

「旋帰国インタビュ P38

ニンジャガイデン/ デッド オア アライブ エクストリームビーチバレーボール Shinobi/ファンタシースターオンライン/紅の海/デビル メイ クライ2/ほか

大浦常務インタビュー ロサンゼルスで語った「次への自信!

特別企画 今、ゲームボーイアドバンスがオモシロイ!~進化するGBAに迫る!~ P74

『ドリマガ』『ザ・プレイステーション2』『GAMESPOT』共同企画

エイターになろう

ディズニーインタラクティブ 内海氏からのメッセージ/進路選択に役立つ「全国ゲームスクールガイド2002夏」

- 「サクラ大戦4 | 帝都・巴里花組リレーインタビュー P158
- 蒸気工廠・帝都花組編 アイリス機 P164
- 『ラズベリー』連動第4弾!『ドリマガ』1周年記念テレカ全員サービス 第3回 P32

P85

特報

P101

- エリュシオン~永遠のサンクチュアリ~ 111 P48
- 同窓会2 again&refrain III P50
- キャッスルファンタジア〜聖魔大戦〜 P52
- スターオーシャン Till The End of Time [82] P54
- ポポロクロイス~はじまりの冒険~ 「※ソ P58
- 幻想水滸伝II PS2 P62

- ガングレイヴ PS2 P66
- ときめきメモリアル Girl's Side PS2 P68
- ゴーストヴァイブレーション 🔀
 - EX-CHASER (エクスチェイサー) Khox
 - ラリースポーツ・チャレンジ Kloox

新着

- クレイジータクシー3 ハイローラー Xhox P90
- ファントムクラッシュ Xbox P91
- 僕と、僕らの夏 🔐 P124
- めい☆ぶる Ⅲ P124
- かまいたちの夜~アドバンス~ GBA P125
- かまいたちの夜2~監獄島のわらべ唄~ PS2 P125
- クリティカルバレット 7th TARGET PS2 P126
- ガンサバイバー3 ディノクライシス 1822 P127
- エバーブルー2 PS2 P128
- UFC2 TAPOUT (F) PS2 P128
- マーヴル VS. カプコン2 P128
 - ニューエイジ オブ ヒーローズ Khox PS2
- 兎-野生の闘牌- 脳 P129
- 大戦略1941~逆転の太平洋~ [52] P130

- GROOVE ADVENTURE RAVE~未完の秘石~ PS P131
- GRAND HEAT(グランドヒート) PS2 Khox GC P131
- P132 .hack//(ドットハック)感染拡大 Vol.1 PS2
- ハイヒートメジャーリーグベースボール2003 P132
- ルームメイト・麻美-おくさまは女子高生- 1822 P133
- P133 TRANSWORLD SURF PS2 Minox
- SPLASHDOWN PSZ P133
- 式神の城(※) P134
- レゴレーサー2 🔀 P135
- P135 WORLD GREATEST HITSシリーズ Vol.4
 - Rainbow Six(レインボーシックス) PS2
- WORLD GREATEST HITSシリーズ Vol.3 スピードボール2100 PS2 P135
- フロントミッション P136
- P137 グランスタ クロニクル 👑

攻略 680200028 シャイニング・ソウル (BA ファイナルファンタジー XI 🕦 P142 P138 エリュシオン~永遠のサンクチュアリ~ キャッスルファンタジア〜聖魔大戦〜 P52 同窓会2 again&refrain FREMAGAZINE ミッキーとミニーのマジカルクエスト GBA P117 P124 僕と、僕らの夏 バイオハザード 0 0 逆転裁判2 GBA P109 P118 めい公ぶる <Playstation&Playstation2> スーパーマリオサンシャイン (1) スーパーロボット大戦R (BIA) P110 P120 P129 兎-野牛の闢牌-エバーブルー2 P128 ファンタシースターオンライン プロ野球チームをつくろう! アドバンス (HBA) P114 P122 かまいたちの夜2~監獄島のわらべ唄~ P125 エピソード1&2 [] グレイテストナイン (BA P122 ガングレイヴ ガンサバイバー3 ディノクライシス 黄金の太陽~失われし時代~ (計量) P127 P116 モンスターゲート GBA P123 GRAND HEAT (グランドヒート) P117 ミッキーマウスの不思議な鏡 (!!) クリティカルバレット 7th TARGET P126 P123 Natural 2-DUO- GBA GROOVE ADVENTURE RAVE~未完の秘石~ 幻想水滸伝II P62 PC情報局 ゴーストヴァイブレーション P70 スターオーシャン Till The End of Time P54 痕(きずあと) それは舞い散るさくらのように P152 P156 SPLASHDOWN (スプラッシュダウン) P133 P154 VM·JAPAN 大戦略1941~逆転の太平洋~ P130 ときめきメモリアル Girl's Side P68 ドリマガ アーケード最前線 .hack//(ドットハック) 感染拡大 Vol.1 TRANSWORLD SURF (トランスワールドサーフ) P133 GUILTY GEAR XX (ギルティギア イグゼクス) 頭文字D Arcade Stage P168 ハイヒートメジャーリーグベースボール2003 ファイナルファンタジーXI P138 電脳戦機バーチャロン フォース P164 ポポロクロイス~はじまりの冒険~ マーヴル バ カプコン? 連載 ニューエイジオブヒーローズ **UFC2 TAPOUT** P128 ドリマガ もっと! なぜなに!? 探検隊 第108探査 P30 ルームメイト・麻美-おくさまは女子高生-P133 今なぜドリームキャストで新作を作るのか? P135 WORLD GREATEST HITSシリーズ Vol.3. スピードボール2100 P135 ~その理由と今後を検証する!~ WORLD GREATEST HITSシリーズ Vol.4 Rainbow Six (レインボーシックス) ドリマガ注目のトピックス <Xhox> **P5** EX-CHASER (エクスチェイサー) やっぱり「FFX だった/光武Fプラモデルキット/大人数サッカーゲーム GRAND HEAT (グランドヒート) P131 クレイジータクシー3 ハイローラ 最後の(?)掘り出し物DC/ギャルゲーもBB時代に?/世界征服 式袖の城 P134 TRANSWORLD SURF (トランスワールドサーフ) P133 ニュース・データ ファントムクラッシュ マーヴルバカプコン? P10 史上最速!ドリマガニュース ニューエイジ オブ ヒーローズ BI-Weekly ドリマガ全ハード対応 データステーション ラリースポーツ・チャレンジ P85 全ハードソフト発売予定表 P18 くゲームキューブン P23 ドリマガ全ハード読者レース GRAND HEAT (グランドヒート) P131 P26 ドリマガ読者レースforドリームキャスト スーパーマリオサンシャイン バイオハザードの P109 P34 ALL GAME ソフトレビュー ファンタシースターオンライン メディア情報局 P82 エピソード1&2 P114 P94 (アニメ情報ページ)アニモニ。 ミッキーマウスの不思議な鏡 P117 P1.50 ドリマガ裏技広場 **UFC2 TAPOUT** P128 P175 赤坂にきたままのドリママ占い <ゲームボーイアドバンス> 黄金の太陽~失われし時代~ P176 ドリマガ 読者プレゼント P116 かまいたちの夜~アドバンス~ P125 ファンページ (読者投稿ページ)ドリマガコロシアム グレイテストナイン P122 P170 ドリマ画人カラー別館 ドリマガ展覧会 シャイニング・ソウル P142 スーパーロボット大戦R コミック・コラム P120 P84 (コラム) 黒川文雄のCOLUMN/まだまだBLACK or… プロ野球チームをつくろう! アドバンス P122 P96 (コミック) サムシング吉松劇場 スペシャル/サムシング吉松 ミッキーとミニーのマジカルクエスト P117 (コラム)海外ゲーム事情通/岩井省吾 P82 モンスターゲート P123 (コラム) 岩垂徳行ワールド MusicParadise <ワンダースワン> P82 グランスタ クロニクル P82 (コミック) ネジごはん/太田虎一郎 P137 フロントミッション P83 (コラム) 嘘六百/文・鶴見六百 絵・榎本俊二 <PC> P83 (コラム) 今日の風…明日の風…/櫻井智 P83 (コミック) DCファン烈伝/徳光康之 痕(きずあと) P152 P172 (コミック)ぐるぐるクリーチャー/ウエクサユミコ それは舞い散るさくらのように P156 P174 (コミック) 竹本泉の色々ですくすくす/竹本泉

表紙イラスト: 「GUILTY GEAR XX (ギルティ ギア イグゼクス)」

© Sammy 2002/1998-2002 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

デザイン:村田雅英 (Stone Age)

「ギルティ ギア イグゼクス サウンドトラック」ジャケットイラストより

GUILTY GEAR XX (ギルティギア イグゼクス)

電脳戦機バーチャロンフォース

頭文字D Arcade Stage

P157

™ サカつく2002 J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!

選手:5,665名、監督:325名、スカウト:452名を完全掲載!! 未公開ステータスも特別公開!!



🚺 本書オリジナル! 初期登録ポジションに 必要とされる選手の能力を数値化し10点 満点評価した「潜在能力値」を掲載

選手/48項目、監督/28項目、スカウト/32 項目のパラメータを公開

ファンタスティックプレイヤー75名&グレイト プレイヤー144名がいま明らかに

親交監督によって登場確率が上がる選手を ついに公開

選手間の連携に好影響がある!? うわさの ゴールデンコンビをすべて紹介

28項目別にオリジナル日本人選手、オリジナル 外国籍選手、Jリーガーの能力ランキング を掲載

選手と監督に設定されたプレイスタイル。 その謎に包まれたシステムを解明する

🚺 クラブステータスや転職、能力爆発といった 極秘情報に肉迫!

A5判 800ページ 好評発売中!! 本体価格: 2.800円(税別) キュービスト/編)

ISBN4-7973-2012-5

Original Game © SEGA CORPORATION,1999 © Smilebit/SEGA CORPORATION,2002 "AL"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



好評発売中!!

A5判/112ページ/オールカラー

本体価格 1,400円

ISBN4-7973-2042-7 (キュービスト/編

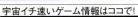
勢いに任せて、ここまでやってしまいました!

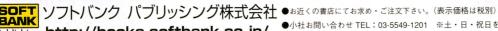
の魅力を語り尽くす、

- 未公開イラスト& 裏設定をすべて公開するキャラクター設定資料集
- 最速クリア、無血クリア、1万人斬りに挑戦、などのやり込み企画も充実
- ●実用性はいかほど? お手軽から機密級まで、空中連係を多数紹介
- 人気キャラクターは誰? 「侍」オンラインアンケートの集計結果を大公開
- 難問、珍問が盛りだくさん!? キミの侍度をチェックするカルトクイズ
- 高炉って何? 当時のカレーはどんな味?「侍」がより身近になる豆知識満載
- 次回作の構想も!! 開発スタッフインタビューを収録
- ●「侍」ファンから寄せられたイラストも多数収録

©2002 Spike/ACQUIRE "♪"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。







http://www.zdnet.co.jp/gamespot/



毎号注目の話題をドリマガ取材班が直撃取材 する『ドリマガトピックス』のコーナー。今回 は、幻のDC「CX-1」のゲット方法から「メモ リーズオフBBJ「光武F」プラモデル。そして サッカーの話題から、「PSアワード2002」 の結果までと、幅広く情報をお届けするぞ

やっぱり 「FFX」 だった

ドリマガ取材班としては、セガのソフトがどれだけ レクインするかが気になった今回のPSアワー ド。「VF4」と「サカつく」が、それぞれゴールドプ ライズを受賞してSCE久夛良木社長の手で表彰さ れているところは、感慨深い感じも……。「サカつ く」開発陣は全員タキシードで登場。

る(笑)。SCEは他陣に、かぶりつきで見って踊るダンサーの登場 (笑)。SCEは供いている。

取出今



「8年前は小さなイベントだったが、いずれグ ラミー賞やアカデミー賞のように育てていき たい」と語ったSCEの久夛良木健社長。

有名タレントも多数登場!

には

あの小池栄子や佐藤江利子も登場し、イベント に華をそえていた。ほかにもたくさんの有名芸能 人がビデオで祝辞を寄せていたが、「FFX」への 祝辞にはあのアントニオ猪木氏も。超豪華!

[PlayStation Awards 2002] 見事! グランプリに輝いたのは 「FINAL FANTASY X」!

売れたタイトルを表彰する、年に1度のPSの祭典!

数多くのゲームクリエイターや業界関 係者が集まる中、2002年4月30日までの 累計出荷数が一定数を超えたタイトルを 受賞する「PlayStation Awards 2002」 が開催された。同イベント内ではユーザ -、メーカー、販売店などの投票によって 決定する「PlayStation GrandPrix 2002」も発表され、グランプリに輝いた のは、200万枚以上のセールスを記録し、 プラチナプライズをも獲得していた 「FINAL FANTASY X」(以下「FFX」)が 圧倒的な支持を得て選ばれた。

年で8回目を迎えるPSの祭典-。本イベントでは好セールスを 記録したタイトルが豪華に表彰された わけだが、誰もが知っているタイトルの 受賞に始まり、それに終わったという、 ある意味儀式的に感じたのは正直なと ころ。たとえばチャレンジ精神あふれれ るタイトルやクリエイターを表彰するな ど、もうちょっと掘り下げた表彰部門も 欲しかったのはドリマガ取材班だけか?



れるソフトウェア でもっとも劇的な 進化を遂げたのは ゲームソフトだ」と のコメントで締め たSCE丸山会長。

| タイトル | メーカー | 実販売本数 |
|---|---------------|-----------|
| 【ゴールドプライズ】累計出荷枚数が5 | 0万本以上100万枚末 | 満 |
| 真・三國無双2 | コーエー | 83万7,925 |
| Devil May Cry | カプコン | 53万8,3112 |
| METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY | コナミ | 68万5,477 |
| ワールドサッカー ウイニングイレブン5 | コナミ | 47万6,678 |
| ワールドサッカー ウイニングイレブン6 | コナミ | 68万6,188 |
| KINGDOM HEARTS | スクウェア | 71万62172 |
| Virtua Fighter4 | セガ (SEGA-AM2) | 50万15382 |
| サカつく2002 ~J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!~ | セガ (スマイルビット) | 48万6,583 |
| 桃太郎電鉄X (ばってん)~九州編もあるばい~ | ハドソン | 47万1,700 |
| From TV animation ONE PIECE グランドバトル!(PS) | バンダイ | 58万1,689 |
| From TV animation ONE PIECE グランドバトル!2(PS) | バンダイ | 46万2,728 |
| 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX | バンダイ | 75万9,971 |
| スーパーロボット大戦IMPACT | バンプレスト | 62万8,895 |
| 【プラチナプライズ】累計出荷枚数が1 | 00万本以上200万枚 | 未満 |
| DRAGON QUEST IV 導かれし者たち(PS) | エニックス | 110万7,150 |
| 鬼武者2 | カプコン | 84万4,976 |
| みんなのGOLF3 | SCEI | 87万5,433 |
| 【ダブルプラチナプライズ】累計出荷枚数 | が200万本以上300万 | 枚未満 |
| FINAL FANTASY X | スクウェア | 232万5,252 |

集計期間:各タイトル発売日から2002年6月2日まで

圧倒的な強さでグランプリに 選ばれた「FFX」。しかし……

販売本数ではなく、ユーザーや専門誌などの 投票によって決められる「プレイステーショング ランプリ」。今回は「FFX」が受賞したわけだが、 投票数によって決められる以上、売れたタイト ルが選ばれるのは当然の結果とも思えたが… …。「ICO」「Rez」「スペースチャンネル5パー ト2」など、高く評価されているソフトにも、なん とかスポットを当ててほしかったような?



プレゼンターの橋本真也氏に祝福される「FF X」スタッフ。その場でサイン入りTシャツも贈呈。

タイトル メーカー 1 FINAL FANTASY X スクウェア 2 KINGDOM HEARTS スクウェア 3 Xenosaga EPISODEI ~力への意志~ ナムコ 4 METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY コナミ 5 アメリカ横断ウルトラクイス デジキューブ 6 真·三國無双2 コーエー 7 Virtua Fighter4 セガ (SEGA-AM2) 8 FINAL FANTASY INTERNATIONAL スクウェア 9 鬼武者2 カプコン 10 ドラゴンクエストN (PS) エニックス

| | 投票結果販売店 | | | | |
|----|--------------------------------------|-------------|--|--|--|
| | タイトル | メーカー | | | |
| 1 | FINAL FANTASY X | スクウェア | | | |
| 2 | 真·三國無双2 | コーエー | | | |
| 3 | ワールドサッカー ウイニングイレブン6 | コナミ | | | |
| 4 | ドラゴンクエストⅣ (PS) | エニックス | | | |
| 5 | KINGDOM HEARTS | スクウェア | | | |
| 6 | 鬼武者2 | カプコン | | | |
| 7 | METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY | コナミ | | | |
| 8 | スーパーロボット大戦IMPACT | バンプレスト | | | |
| 9 | 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX | バンダイ | | | |
| 10 | ##70(2002~JLEAGUE 7'0#v#~757'&7(85)~ | セガ(スマイルビット) | | | |
| | | | | | |

| | ソフトメーカー投票 | 標結果 |
|----|------------------------------------|--------------|
| | タイトル | メーカー |
| 1 | FINAL FANTASY X | スクウェア |
| 2 | 真·三國無双2 | コーエー |
| 3 | Virtua Fighter4 | セガ(SEGA-AM2) |
| 4 | METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY | コナミ |
| 5 | 鬼武者2 | カプコン |
| 6 | 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX | バンダイ |
| 7 | ACE COMBAT04 shatterd skies | ナムコ |
| 8 | KINGDOM HEARTS | スクウェア |
| 9 | Devil May Cry | カプコン |
| 10 | ガラクタ名作劇場 | ラクガキ王国 |
| | | |

| | ゲーム専門誌投票 | E 結果 |
|----|------------------------------------|---------------|
| | タイトル | メーカー |
| 1 | FINAL FANTASY X | スクウェア |
| 2 | METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY | コナミ |
| 3 | Virtua Fighter4 | セガ (SEGA-AM2) |
| 4 | 真·三國無双2 | コーエー |
| 5 | 侍·SAMURAI | スパイク |
| 6 | ワールドサッカー ウイニングイレブン6 | コナミ |
| 7 | KINGDOM HEARTS | スクウェア |
| 8 | Xenosaga EPISODEI ~力への意志~ | ナムコ |
| 9 | ICO | SCE |
| 10 | Devil May Cry | カプコン |
| | • | |

| | 【グランプリノミネート作品/5代 | F品】 |
|---|------------------------------------|---------------|
| | タイトル | メーカー |
| 1 | 真・三國無双2 | コーエー |
| 2 | METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY | コナミ |
| 3 | FINAL FANTASY X | スクウェア |
| 4 | KINGDOM HEARTS | スクウェア |
| 5 | Virtua Fighter4 | セガ (SEGA-AM2) |

「プレイステーショングランプリ 2002」 FINAL FANTASY X

グランプリノミネートをすべての部門で1位を獲得 した「FFX」。「究極の『FF』を見せるつもりで作 った。またこの場に帰ってくるよう頑張る」とも。

総評 記録よりも記憶に残っている タイトルにもぜひスポットを!

単に"売れたソフトの表彰"だけじゃ 面白くなさすぎ。せっかく年に1度の祭 典なんだから、記録だけじゃなく、記憶 に残る個性的なソフトもぜひ取り上げ てほしかった。今後に期待したい



発売中の「エリカ機」「グリシーヌ機」「コクリコ機」を筆頭に、「ロベリア機」「花火

機」「大神機」と続々発売される予定だ。



1/24スケール

「サクラ大戦3」 シリーズ 光武Fエリカ機

- ●プラスチックモデル
- ●発売中 ●1,800円

各機体に付属するキャラクターフィ ギュアは、前回同様、原型師林浩己氏 の手によるもの。「『光武・改』を作っ た時も評判が良かった」(高沢)という フィギュアのデキも見逃せない。 ※写真は塗装の一例です。

各1機ごとに1体フィギュアが付属!



「『2』の時は『光武・改』を発売させていた だいたのですが、『3』が発表になったとき には、その流れで続けたいという気持ちで 製作にあたりました。付属のフィギュアは 『2』のときに評判がすごく良かったので、 必然的にということですね | と高沢氏。

「サクラ大戦」 プラモデルシリーズが続々発売!

1/24で再現された本作品は明貴美加氏の太鼓判付き!

レッド・エンタテインメント、オーバーワークスも絶替!

「サクラ大戦2」の「光武・改しのプラモ デルキットを発売していたウェーブか ら、「サクラ大戦3 |の「光武F |のプラモ デルキットがいよいよ発売されることに なったのは、前号でも軽くお伝えしたと おり。キットのスケールは前作同様1/

モデルとなっている。もちろん、各機に つき1体ずつミニフィギュアも付属。目 のデカールも付いていたりと広いユーザ 一への細かい配慮もうれしいところ。本 商品のこだわりを余さずに紹介するぞ! 明貴(美加) さんにも見ていただいて、

24で、ポリキャップを配したフル可動

「今回の『光武F』のモデリングは、 図面を使わずに、3DCADを使用して 金型を作っています と語るのは(株) ウェーブの高沢浩一氏(右)。「デジ タルになったことで、1つひとつの モールドまでかなり細かく表現でき ているんですよ | (同氏) と言われる 本商品は、より設定に近い形でモデ ル化。そのデキは「(メカデザインの)

お褒めの言葉をいただいてます」(同 氏)という太鼓判付きなのだ。各機は 1.800円で今月より順次発売予定。ま ずはお店でチェックだ!

長らくお待たせしたことは本当











金型屋さんのこだわりがここに! エンブレム部分はデカ -ルでなく、型で見事に完全再現(筆記体含む)。ちな みに足の裏のグライディングホイールも収納可能と芸が 細かい。デカール部分も、セガの提供によるものだ

©SEGA/OVERWORKS ©RED

フットボール セリエA 2001-2002

業界初の、トレーディングカードを使用したアー

ケードゲーム。本物のカード16枚(控え選手含む) をサテライトに配置し実際にフォーメーションを組 んで試合に臨めば試合が進む。カードをトレー ディングする楽しさも本作の魅力だ。

©Hitmaker/SEGA 2002

オンラインストライカー

世界初、22人同時プレイ可能の

FPS (1人称視点STG) ばりの主観視点によるオン インサッカーゲームがついに登場! 22人対戦が 可能な本作は、以下のURLでダウンロード可能だ!

URL http://www.onlinestriker.com/

©2002 DINGO Inc. ALL RIGHTS RESERVED

●サッカーシミュレーション ●1~8人プレイ ●NAOMI2基板

早くも大人気!

絶賛ロケテスト中の渋谷ギーゴでは、開 店から順番を待つ人が続出するほどの大 人気ぶりの本作。本物のサッカー選手の トレカを使用するというところがウケてい る理由なのかも。待ち時間中はカードの トレーディングで盛り上がっていたぞ。



ディンゴ ●PC ●近日サービス開始予定 ●サッカー ●1~22人プレイ



W杯真っ盛り、ゲーム業界もサッ 多人数プレイが熱い、3作品をピックアップ

夢の22人同時プレイがいよいよ現実に?

今年は日本でワールドカップが開催 されるということで、ゲーム業界にも サッカーゲームラッシュが起きている。 一方、そのゲーム業界では相変わらず ネットワークがブーム。ということで、 その2つのブームが融合してネットワ ークとコミュニティを意識した"多人 数プレイのサッカーゲーム"が登場す るという流れは、ある意味自然なのか もしれない。ここではコミュニケーシ ョンがキーワードの、多人数サッカー3 タイトルをピックアップしてみよう。

2002FIFAワールドカップ™

唯一のFIFA公式サッカーゲーム「2002FIFAワ ールドカップ™ |のPC版は、最大20人対戦が可能。 ただしLAN環境のみサポートということで、プレイ できる人はかなり限られるだろう。会社や学校の仲 間同士での、声を掛けながらのプレイが楽しい。

はそれで楽しかったりする。
カメラ位置はつねにボールが中心。カメラ位置はつねにボールが中心。

●EAスクウェア ●PC ●発売中 ●アクションスポーツ ●1~20人プレイ

サッカー (笑)

20人プレイを取材させてもら ったが、声を出しながらの多 人数プレイはやはり盛り上が る。一度ボールをキープした ら[オレがゴールを決めるぜ!] とばかりにドリブルしまくりな のは、当然の結果か?

© 2002 Electronic Arts Inc. All right reserved. Official licensed product. C 2002 FIFA World Cup Korea/Japan TM Official Emblem, the Official Mascots and the FIFA World Cup TM Trophy are copyrights and trademarks of FIFA. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products and company names, brand names and logos are property of their respective owners. EA SPORTS TM is an Electronic Arts TM brand.

I

ドリマガ TOPICS トピックス

●トピックスキーワード

最後の(?)掘り出し物DC



10057/2TEX11 975,332Hii 1775,332Hii 6/13(Hi)inshii 18

独特なテレビのフォルムが異彩を放っていたDC内蔵テレビ「CX-1」を 覚えている人も多いだろう。当時8 万8.888円(税別)で5,000台が限定 予約販売された本品が、今回なんと半値 以下の3万5,800円で昨日より予約開始中 だ! 数量は限定で在庫がなくなりしだい 終了。配送は7月25日(木)以降、お客様指定 日に配送される。これは見逃せないぞ!

本日6/13(木)よりDダイレクトでCX-1予約開始! DDだけのその他の注目のグッズも見逃すな!!

大がの通販サイト「ドリームキャストダイレクト(※略称Dダイレクト(※略称Dダイレクト(の DD)」に、またもや超掘り出し物が出現する! 今や一般市場において、ドリームキャストの在庫などは皆無に等しいなか、なんと新品にして幻の、DC一体型テレビ「CX-1」が、定価の半値以下の超お買い得品で昨日より予約開始中なのだ。テレビ本体側面は、LEDによって発光し、近未来的な雰囲気を演出。特製カラーのキーボ

ードとドリームアイも付いて、3万5,800円というのは、もう二度とありえない価格だろう。ドリームキャストは欲しいけど、手に入らない……というキミ。これは見逃すテはないはずだ。今すぐDダイレクトでチェックしよう。なお、現在Dダイレクトでは、以下のような注目グッズも取り扱っている。

なお、現在Dダイレクトでは、以下のような注目グッズも取り扱っている。 特に歴代セガハード携帯ストラップは、 予約開始の週末だけで一度品切れたほどの人気商品だ。これも見逃すな!

ロダイレクトオリジナルグッズラッシュ! セガ歴代ハード携帯ストラップ

URL http://www.d-direct.ne.jp/

ドリームキャスト腕時計、セガサターンリュックに続き、Dダイレクトオリジナルグッズ最新アイテムがこれ! Dダイレクトだけのオマケグッズなども充実中だ。要注目だぞ!



6/15 (土)・16 (日)、本物の「ル・マン24」と同時刻に「LE MANS 24* HOU RS」を使って24時間耐入レースを実施し、24時間インターネット中継するなど、積極果敢なイベントも展開してるセガの竹ちゃん。DDの新商品も注目だ。





元、1、500円。 し自由。7/25発 がインで取り外 3ハードは初代の

DDだけの「ルーマニア」のオマケ

PS2版「ROOMMANIA#203」はDD だけのオマケ付き版に注目。イカスT シャツ(L/M選択可能)を着て、チゼ ネジ入形を部屋に配せば「ルーマニア」 の世界にどっぷり浸れるぞ。





Tシャツ&チビネジフィギュア付きは7,800円。これは買うしか!



人気の林原めぐみアイ テムも取り扱っている DD。2年半ぶりのニュ ーアルバムにしてヒット 曲満載の「feel well」 には特製缶カンバッジ (上)のほかにB2ポス ターも付く。最新対談 集『愛たくて逢いたく で…』も売れてます!

ドリマガ TOPICS トピックス

●トピックスキーワード

ギャルゲーもネット時代に?

「メモリーズオフ」から「メモリーズオフ BB」に

KIDより1999年にPSソフトとして発売され、シリーズをとおして人気の高い恋愛ADV「メモリーズオフ」が、KIDとYahoo!のタッグ「KID BB GAMES」によりPC用のブロードバンドコンテンツとして復活。1話500円で60日間利用可

能、全4話構成という安価で配信・提供が5月30日より始まった。「メモリーズオフ BB」と名付けられたこの作品は、いったいどのような目的を持って世に生まれてきたのか? その意味を探りつつ、プレイまでの流れなどを紹介していこう。

「A DSLなどのブロードバンド環境が比較的安価に導入できるこの昨今、それをゲームの新たな供給方法として利用できないかということで始めました」とKID開発部が語る「メモリーズオフ BB」。「リネージュ」など多人数参加型が全盛を極めるなか、1人プレイ専用のネットゲームというのは非常に珍しいと思うかもしれない。しかし、データ配信によるソフト提供はCDやDVDといったメディアに比べ、売り切れないというメリットがある。さらに本作は、ネットゲームとしては世界初のフルボイス対応(ゲーム開始

時に選択。受信するデータ量が変化)で、クオリティ的にも申し分ない。この試みが成功すれば、いずれデータ配信がソフト提供の大きな柱の1つになっていく可能性もあるのではないか?なお、KIDはこの次として、「Never7」も予定しているという……。



も(写真は「EVer 17」)。がこういった形式で遊べるがこういった形式で遊べる

KIDのゲームがブロードバンド (BB) で配信開始! 来るべき時代に先駆けた「実験」を体験しよう

プレイする前に環境を整えよう

始めるためにはまず下記URLにアクセス。環境に合わせて手続きに必要な各ページに飛べるようになっているので混乱もなく、2回目以降はほとんどの行程がスキップできるので、実際にそれほど手間がかかることはない。対応環境は残念ながらPCのみだが、重いのさえ覚悟すればISDNやアナログ回線でもプレイ可能。現在アップされているのは体験版と第2話までで、第3話以降は週間1話のペースでアップされるようだ。

「Yahoo! JAPAN ID」を取得

「イーバンク銀行」に口座開設

「Yahoo! ウォレット」 に登録

「メモリーズ オフ BB」の 利用権を購入してプレイ

無料で体験版も配信中

「自分のマシン環境で動くかわからない」「『メモリーズオフ』という作品を知らない」という人は、まず体験版をプレイしてはどうだろうか? 「メモリーズオフ」本編より前、主人公たちの中学生時代を描いたエピソードであり、2000年にネオジオポケットカラーで発売された「メモリーズオフ〜ピュア〜」が、体験版としてプレイできる。「Yahoo! JAPAN ID」が必要にはなるが、登録にお金はかからないので、気軽にプレイできる。



体験版の「~ピュア」は、BB版用に作り直されている。仕様などは本編とほぼ同じだ。

URL http://kid.gameinfo.yahoo.co.jp/memories off/

ドリマガ TOPICS トピックス トピックスキーワード

世界征服



前号にて、名前は明かされていたものの、多くは謎に包まれたままだった新モード"コンクエスト"の詳細がついに判明!! 筐体を介して多人数で陣取り合戦を行うというのはすでにお伝えしたとおりだが、称号による育成など今までにない新しい要素が盛り込まれ、アーケード版の本命作品のモードとも呼べる仕上がりになっている。なお、これはアーケードオリジナルモードのため、家庭用への移植予定はナシとのこと。この夏はゲーセンで大陸制覇にチャレンジせよ!!

対人戦だけが格闘ゲームじゃない!?

筐体を介して多人数での国盗り合戦が可能に!!

「キャリバーⅡ」はアーケードを救う救世主になるか?

人気3D格闘ゲームの最新作という 地位に甘んじることなく、意欲的に新し いモノを取り入れようと模索する本作。 今回新たに判明したモード"コンク エスト"は、従来の格闘ゲームとは一 線を画した"対人戦だけに頼らないゲ ーム作り"というコンセプトの元に作られた開発チームの新たな挑戦だ。対戦がメインのゲームから、対戦以外にも楽しめるゲームへ。「ソウルキャリバーⅡ」は、アーケード業界に新風を吹き込むカンフル剤になるのだろうか?

- ●ナムコ ●3D武器格闘
- ●7月上旬稼働予定
- ●システム246基板

完成度

- 備考:PS2版、GC版、Xbox版
- ●2003年1月発売予定
- ●価格未定



注目の新モードの秘密に迫る!!"コンクエストモード"

"CONQUEST"を直訳すると「征服」や「勝利」という意味になるが、コンクエストモードの目的はその名が表すとおり、敵対勢力に"勝利"して大陸を"征服"することだ。自分の分身となるキャラを作ってほかのプレイヤーのキャラと戦い、4つの勢力が割拠する大陸の統一を目指すのだ。1人でプレイするも良し、チームを組んで同じ勢力に入り、協力してプレイするも良し、君ならどう遊ぶ?

アーケードでの新国的が判別!!



前号のインタビューにてコンクエストにかけ る意気込みを語る世取山氏。期待せよ!!

■ モードを選び、名前とパスを入力

まずはプレイする筐体を選び、コインを投入。モードセレクト画面で"コンクエストモード"を選択しよう。使用キャラを決定したらエントリーネームとパスワードを入力。そして4つの勢力の中から自分が所属する勢力を選ぶ。パスワードは継続プレイ時に必要になるのでメモをとるのをお忘れなく。



コンクエストモードはタイムリリースで登場するモームリリースで登場するドームリリースで登場するドーンクエストを除いた4つのる。最初から選べるのはコンクエストを除いた4つので出現するようになっていた。



まずはプレイヤーのエント リーネームを入力。初期 の称号は「Newcomer」だ。



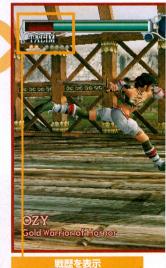
続いて4文字のアルファベットと数字からなるパスワードを入力する。

2 対戦する勢力を決め、8人の敵と対決!!

キャラクターメイキングが済んだらいよいよコンクエストの開始だ。自分が所属する勢力以外の3つの勢力中から攻め込む勢力を選び、全8戦の戦闘を行おう。戦う敵の強さは8戦目の相手として選んだ相手の称号によって変わるので、自分の腕に見合った相手を選ぶといいだろう。また、負けてしいってもそこでゲームオーバーということにはならず、勝敗に関わらず8回戦まで戦えるようになっている。



登録したキャラはプレイヤーのスタイ. を学習して成長する。



キャラ名の下には対戦結果が表示される。勝った試合は黄色で表示され

その他のゲームモードの詳細もイチ早くお届け!

ARCADE

~物語にそって闘い抜け!!~

全8ステージのCPUとの対戦を行う アーケードモード。各キャラのストーリ ーにそって戦い、最後に待ち受けるボ スを倒せばゲームクリアとなる。今作 でついにソウルエッジを巡る闘いに終 止符が打たれる……かもしれない?

- ●各キャラのストーリーにそっ て全8キャラと対戦するモード
- ●クリアの暁にはエンディング が見られる?



ME ATTACK~クリアまでのタイムを競え!!~

アーケードモードと同じ く全8ステージを戦うタイム アタックモード。アーケー

●全8キャラを倒すまでの時間を競うモード ●より難易度の高いタイムアタックが存在する?

ドモードと違うのは、クリアまでのタイムを競うモードであること。また、難易度 によって異なるいくつかのコースが存在するようだ。詳細は続報を待て!!





とにかく素早く敵を 倒すことが求められ るタイムアタック。ブ レイ後に表示される パスワードで公式サ イトでのインターネッ トランキングにアク セスすることが可能 になっている。

AINING ~どうなる? TRAINING~

一定時間内(時間は基板のオプション設定 により変更可能) CPUを相手に(CPUのレベ ルはプレイヤーが選べる)自由にトレーニングを 積めるモード。ダメージなどの技の情報が表示 され、時間内ならば相手を変更することもでき る。このモードはコンクエストと同じくお店側で、 プレイ中は乱入対戦を受け付けない設定に変 更できる。乱入できない仕様になっている台は 初心者でも心置きなくスキルアップに励める。



DC版「ソウルキャリバー」にもあったモート だが、アーケード版ではどうなるのだろうか。

SURVIVAL

~目指せ百人斬り~

次々と現れる敵キャラを体力ゲージ1 本で何人倒せるかを競うサバイバルモー ド。ほかのモードと違うのは、上達すれば するほど長い時間遊べるようになること。 体力の続く限り、最大で100人までの敵 を倒せる。ゲーセンで対戦相手の乱入を 待つには最適のモードか? 実際には敵 を倒すごとにCPUの強さが上がっていく のでひと筋縄ではいかなそうだが……。

○次々と現れる敵を倒していくモード ●対戦相手を待つには最適?





- ●一定時間内、乱入されずにトレーニングを積めるモード
- "ある程度" 技のデータが表示されるらしい
- ●時間内ならキャラを選びなおしてトレーニングも可能

かつてない試みのコンクエストモードのプレイ方法を早速チェック!! ほかのプレイヤーたちとしのぎを削り、大陸統一を果たすのだ!!



エントリーネームと称号

画面の左下と右下には、プレイヤーと 敵キャラのエントリーネームと称号か 表示される。最強の称号を目指せ!!

対戦結果でパワーバランスが変化

全8戦を終えると、対戦の結果を受けてプレ イヤーキャラの合計勝敗数や称号が変化。同時 に今回のプレイによって変化した各勢力の支配 率が表示される。このあと、コンクエスト中にプ レイを学習した自らの育成キャラと対戦をして 育成状況を確認したら1ゲームが終了。育成キ ャラはコンクエストに登場して学習したプレイス タイルでほかのプレイヤーと戦うようになる。



戦いに勝利し、支配率を上げる!!

戦闘の結果によって各勢力の支配率が変化。自分がプレイ していない間にも、ほかの勢力の支配率は刻一刻と変化する。

・夕をロードして継続

2回目以降のプレイでは、モードを選 んだあとに1回目のプレイ時に決定した パスワードを入力すれば前回作成したキ ャラで引き続きプレイが可能。まず最初 に前回のプレイから今回のプレイまで の間に発生した戦闘や、勢力間のパワ ーバランスの変化を知らせるテキストが 表示される。ここで注意したいのは、継 続プレイができるのは前回プレイした筐 体のみだ、ということ。プレイデータは 筐体ごとにセーブされているので、違う 筐体では前回のプレイデータは使用で きないのだ。筐体ごとにコンクエストに 参加できる人数も決まっているので、プ レイする筐体を決めたら、じっくりと腰を 据えて大陸制覇に臨みたいところだ。



2回目以降のプレイでは、モードを選択後に 「PASSWORD」で4文字のパスワードを入力 すれば前回のプレイの続きから始められる。

パスワードを入力して前回の

サゲーム説明→ ドは、各参力に分かれて戦い、参力統一を目指する 一名とパスワードを入力することにより、データ ゲームを続きから楽しむことができます。 また、このモードでは規定ステージ制としており、 我いに導っても負けても規定ステージ内であれば単しなことができます。 (後入され負けた場合は終了となります。)

|「たいっちょー! 今週のドリマガニュースは、文字どおり史上最強・最速! なんと火曜日ネタまでブチ込みましたよぉ!|「うむ。『バ

ーチャ4 EVOLUTION』はもちろん、Xboxの発表会では驚きの新作が続々公開!|「おおっ!盛り上がってきたじゃない!「ええ |

6/11(火)のXbox発表会は盛り だくさんな発表&豪華なクリエイ ターが集結。大浦常務は「MS は食らいついたら勝つまでしつこ いですよ」と意気込みを語った。



今号のトーク

「バーチャファイター4 EVOLUTION には 柔道とキックボクサーの新キャラが登場!!

6月11日(火)、セガ はアーケードゲームのプ

ライベートショーを開催し、そこで注目のシリーズ 最新作「バーチャファイター4 EVOLUTION」が 業界関係者に初めて公開された。噂の段階で は、「単なるバージョンアップ」という認識もあった ようだが、なんと今作には柔道家の日守剛(ひの がみ ごう)と、キックボクサーのブラッド・バーン ズ(BRAD BURNS)という2人の新キャラが追加 され、全15キャラが集結。もはや完全な新作に 近い内容に来場者の注目を大いに集めていた。 特に、すべてのステージにはリニューアルがかけら れており、雨が降ったりするステージもあった。従 来の13キャラに関しては、装備アイテム以外の見 栄えこそは同じだが、技やバランス面はかなり調 整されているとのこと。新技が多少追加されてい

「評を博したバーチャファイター4か

は新キャラクターを2体追加リ

加

る程度で大きな変化を見せていないキャラもい れば、ジャッキーのように、既存の技や構えから モーションの見直しが図られているキャラもいる。 特にベネッサは、戦闘スタイルそのものが変化し ており、ほとんど別キャラのようだったぞ。また今 回は、「1週間以内に3段を倒せ」といった指令を こなす「クエストモード」や、ランダムで発生する 「ミッションモード」、対戦中に出る「争奪戦(※勝 つとアイテムやファイトマネーがもらえる) | なども新 たに盛り込まれており、全プレイヤーが新たな気 持ちで再度の攻略とアイテム集めに燃えられるは ずだ。ちなみに、前回好評を博したカードシステ ムなどは今回も健在。ただし、気になるカードの 引き継ぎについてはまだ検討中とのことだ。今回 のキャラに関しては、より自分だけのキャラを作 ることができるよう、髪型と目の色が変えられるだ

> けでなく、装備アイテムなども、かなり充実 している 。近日ロケテストも予定されて いるという本作は、次号ドリマガで詳細な 続報を掲載。注目せよ!



出展され、来場者がプレイしまくっていた。 基板はNAOMI2。カードのデザインも新た なものが用意されていた(左下)。

Xbox Live スターターキット「PSO 同梱で (火) 開催 6,800円! バンプレストもXboxに参入表明!

6月11日(火)、東京都・恵比寿で 「Xboxカンファレンス2002夏」が開 催され、マイクロソフトは今秋から始め るオンラインゲームサービス(Xbox Live)の詳細を公開した。来場者の ド肝を抜いたのは、スターターキットに 「ファンタシースターオンライン(PSO) | の製品版を同梱する(!!)という発表。 オンラインに必要な基本セットに 「PSO | ともう1タイトルのゲーム2本が 付いて6,800円は衝撃だ。他にもバ ンプレストの参入や新作の発表など、 Xの反撃を予感させる内容だったぞ。



Xbox Live スターターキット 日本版 こんなに入って 6,800円 (税込) で今秋発売! ファンタシースターオンライン 製品版ほか1本

Xboxコミュニケータ(音声チャット用インカム) 12カ月分の Xbox Live 使用料

| (box Live オンライン | 「ワックト!」 | マイクロソフト | ACT |
|--------------------|-------------------------|------------|-----|
| 対応 ロンチ作品 (サービス開始日に | 「ファンタシースター オンライン(仮)」 | セガ | RPG |
| 丘い発売日"のタイトルも含む) | 「1000-サウザンドランド-」 | フロム・ソフトウェア | SLG |

新作タイトルも続々発表!

発表会の後半ではサードパーティの初 公開作品や今夏発売予定タイトルの最 新映像が流れ、Xboxの勢いを印象付

「DC時代から移植を熱望 する声が多かったタイトル でしたが、不完全な移植 にはしたくなかったんです。 でもXboxのハードパワー であれば、アーケード版の 完全移植はもちろん、それ 以上のクオリティになると 思います。もちろんXbox Live対応にもします」

けた。テクモ・板垣氏、スマイルビッ ト・川越氏、コーエー・杉山氏ら、豪華 な顔ぶれが集結。



壇 トにカプコン・三 ト氏を 迎え、最新映像を公開 恐竜の表現がさらに進化!

『週刊少年ジャンプ』(集英社)に掲載された漫画の英語版で構成する月刊誌が米国全土で売り出さ れるとか。発刊は今年11月の予定で、3年以内に月刊100万部を目指す。日本のマンガも世界的に?

6月7日(金)

XboxテレビCM、英で放送禁止

イギリスの広告監視機関『独立テレビジョ ン委員会』(ITC)は、米マイクロソフト(MS) の家庭用ゲーム機XboxのテレビCMを放送 禁止にしたと述べた。Xboxの広告は、人生 をもっと楽しもうと消費者に伝えるのが主旨 だったが、広く誤解を招く結果となった。問 題のCMは、男の赤ん坊が産まれ、早送りで 急激に成長して大人になり、最後にはお墓に ドシンと落ちるというもの。ITCによると、こ のようなCMの描写に対して、136件の苦情が 寄せられたという。MSはCMについて、「人生 についてのポジティブな表現」のつもりだった と釈明したものの、放映は中止されるだろう

と語った。Xboxは現在、任天堂、ソニーと、 三つ巴の戦いを繰り広げている。「Xboxのモ ットーは、日常生活の中で遊べる機会をもっ とたくさん見つけるべきだ、というものだ。こ のCMは、人生は短く、貴重だということを表 現しようとしていた」とMSは述べている。 (LYCOS 6/7)

ネットゲーム利用者2006年には6倍に エンターテイメント市場調査会社の米DFC Intelligenceが、オンラインゲームの市場調査 報告「Online Game Market 2002」で、

2006年には現在の6倍のオンラインゲームが プレイされるようになるだろうと予測している。 また世界中のオンラインゲームプレイヤーの数 は現在5000万人と推定されているが、2006 年には1億1400万人に増加する見通し。この

うちゲーム機でオンラインゲームを楽しむ人の 数は2300万人前後になると予測されている。 なおDFCによると、2001年に最もヒットした オンラインゲーム、Mythic Entertainmentの 「Dark Age of Camelot」は、わずか半年で 20万人の会員を集め、売上高は1億ドルを超 えたという。(YAHOO 6/7)

6月10日(月)

ドラマ『かまいたちの夜』制作発表会

6月10日、TBSにてTVドラマ『かまいた ちの夜』(主演:藤原竜也、内山理名ほか) の制作発表会が行われた。これは'94年に 発売された同名ソフトのドラマ化で、「"かま いたちの夜"ファンサイトのオフ会」という設 定になっているんだとか。脚本を手掛けた

- 彦は「ゲームをなぞるストーリーにはし たくなかった。ドラマの主人公が"ゲームの主人公になりきる"という設定は、誰もが楽 しめるはず」と説明。また、チュンソフトの 中村社長は「ゲームがドラマ化されるという 1つの夢がかない、大変感動している」とも。 オンエアは7月3日21時よりTBS系列にて PS2版の「2」プレイ前に要チェックだ!



【「鉄騎」の発売日と値段が決定】6月2日に行われたイベント"『鉄騎』2080 in P.R.F. Laboratory"で、「鉄騎」の発売日(8月22日)と値段(1万9,800円)が発表された。さらにオンライン対応 版の製作も宣言。なお、6月30日には、ラオックス ザ・コンピューターGAME館で体験プレイができる。詳細は鉄騎HPにて(http://www.tekki.jp/)。

ワウの中川社長らが映画に出

かねてより噂の「ザ・ハウス・オブ・ ザ・デッド」の映画制作がいよいよ開 始! 去る5月27日にカナダのバンク ーバーにおいて記者発表も行われた。 映画のタイトルは「THE HOUSE OF THE DEAD The Movie」。映画制作 会社マインドファイア社のダン・ベイ ツ氏は「単なるゲームの映画化ではな く、格調高いホラー映画にしたい」と 語った。バンクーバー近郊の山間で行 われたロケには、なんとワウ エンター テイメントの中川力也社長や、セガオ ブ アメリカのピーター・ムーア社長兼 COOの姿もあり、じつはゾンビ役で特 別出演していることが判明。映画を見 る時は、ぜひ2人がどこに登場してい るのかチェックしながら観てみよう!



ゾンビに扮した中川氏とムーア氏。雰囲気はバ ッチリ!? 日本での公開が期待されるね。



になるのか

ガレキの祭典、「ワンフェス」の夏! 今回はどんな力作が展示されるかな?

アマチュア個人が原型を型採りし、 レジンキャスト樹脂で複製品を作り、 その価値を理解する少数の人に発信す る手作り模型、それがガレージキット (略してガレキ)。ここ数年は企業レ ベルでも精巧な造りのガレキが生産・ 販売されるようになり、カリスマ的存 在のプロ原型師も輩出されるなど、一 大市場を形成するまでになってきた。 こうした状況のなか、プロ・アマを問 わず自信作を持ち寄って展示・販売す る舞台が「ワンダーフェスティバル」 だ。今回はワンフェス公式レーベル 「ワンダーショウケース」認定作品の 先行販売も行われる。原型職人たちの 魂のこもった作品が間近で見られるこ の機会にぜひ出かけてみよう。





あのATARIブランドが本格復活! 後、続々とATARIソフトが登場する

6月5日、インフォグラムジャパン はラインナップ発表会を開催し、同社 が所有するATARIブランドを新世代 のゲームブランドとして復活させると 発表した。ATARIは1972年に世界初 のビデオゲーム「ポン」を開発するな ど、当時は一世を風靡した道標的存在 のメーカーだった。「年内にATARIブ ランドのソフトを3本発売する | (CE O・ニコラ氏) とのことで、名門ブラ ンドの復活を温かく見守りたいね。



(人) 復活第1弾はGBA版「V-RALLY3」!

3Dポリゴン表示のレースゲー ム。視点切り替えや逆走も可能な ど、GBAの限界に挑戦している。





ワンダーフェスティバル 2002 夏 主催国ワンダーフェスティバル実行委員会 日時間8月4日(日)、10:00~17:00 会場■東京ビッグサイト 参加料■2,000円(公式ガイドブック付/小学生以下無料) 参加ディーラー数量約1.250(プロモーション企業出展含む)

ガレージキットの展示・即売会。モデラーによる実演スペースやフリーマーケットもあり。

最新ホビーやゲームで遊んじゃおう! 第16回次世代ワールドホビーフェア開催

来たる7月13、14日の両日、千葉県の幕張メッセ において第16回次世代ワールドホビーフェアが開 催される。今回もゲーム大会やグッズの先行販売、 そしてイベントなど盛りだくさんの内容で実施され る予定だ。小さい子供も楽しめる内容となってい るので、親子連れにオススメのイベントだぞ。

「第16回次世代ワールドホビーフェア」 開催日:7月13日(土)、14日(日) 開催時間:9:00~16:00 入場料:無料

主催:次世代ワールドホビーフェア実行委員会/協賛:天田印刷加 エ、エニックス、エボック社、カブコン、コナミ、サカモト、ショ ウワノート、セイカ、セガ、ソニー・コンピュータ・エンタテイン メント、タカラ、タミヤ、トミー、ナムコ、任天堂、ハドソン、バ ンダイ、バンブレスト、ファイザー・コンシューマー・インク、ブ ロッコリー、ポケモン、ムービック、ラナ(50音順)



前回は「ハム太郎」が大人気だっ たが、今回もまた新しい人気キャ ラが!?(写真は前回のもの)

この2週間で何がある?

6/14 = ~ 6/27 1

小規模な店頭イベントなどは直 前に決定することも多い。そうい うものはGAMESPOTでフォロ ーしているので確認してね。時 間などは変更の可能性があるの で、出かける前にHPをチェック!

6月15日(土)

「式神の城 EX」体験会

主催:メディアクエスト 会場:秋葉原ラオックスザ・コンピュータゲーム館5階 時間:14:00~

http://www.mediaquest.co.jp/

PC版「式神の城 EX」の体験イベント。来場 者の中から抽選でオリジナルグッズをプレゼ ント。

6月16日(日)

トレカ・スクエア2

主催:(株)アークライト 会場:東京ビッグサイト

時間:10:00~18:00 入場料:無料

http://www.arclight.co.jp/tc_square/ トレーディングカードの総合イベント。 ゲーム大会、即売会などを開催。

「フューチャーゲーム」公開記念イベント

主催:デジタルハリウッド東京校 会場:デジタルハリウッド東京本校 時間:13:30~15:30 入場料:無料(定員150名、要予約)

http://www.dhw.co.jp/school/location/tokyo/report/a20020606185523.html

6/9~公開の映画「フューチャーゲーム」の 公開記念イベント。アミューズメントビジ ョン社長名越氏を招いてのトークショーな ど。参加予約はHPから。

JCF in としまえん

主催:JCF実行委員会 会場:としまえん 時間:10:00~17:00 入場料:1,500円

http://cnet.cosplay.ne.jp/

としまえんでのコスプレイベント。

6月23日(日)

デジモンペンヂュラムアジアカップin香港

主催: デジモンペンデュラムアジアカップ in 香港 実行委員会 会場:幕張メッセ 時間:13:00~16:00 入場料:無料

http://www.digimon.channel.or.jp/event/asia_cup.html 東日本決定戦。西日本大会は30日開催。

©2002 Infogrames Europe SA All rights reserved. Developed by Eden Studios ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. V-Rally (Bis a registered trademark of Infogrames Europe SA ©2001 Infogrames, Inc. All rights reserved. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks or registered trademarks of Infogrames All rights reserved. The Atari logo is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly-owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc., and an affiliate of Infogrames Inc. Sea-Doo®, XP, RX, SPX, LRV, Rotax are trademarks of Bombardier Inc. or its subsidiaries, used under license to Infogrames Inc. GTX is a trademark of Castrol Limited, used under license to Bombardier Inc.

6月17日、セガ、エイコー、システ ムサービス、タイトーの4社共同によ る年末商戦向けプライズの内見会が開 催された。有名な原型師の手によるフ ィギュアや、クリスマスアイテムなど が展示され、大事な年末商戦に向けて の仕入れがかかっている業界関係者た ちが真剣に見入っていたぞ。



目の肥えたユーザー向けに、最近のプライズン ィギュアは有名原型師を起用し、質が高い。



人のヒロインをあしらった 「アトリエ」 リーズオリジナル携帯電話発売!

マリー、エリー、リリー、そしてユ ーディーまで、あの「アトリエ | シリ ーズのキャラをデザインしたオリジナ ル携帯電話が、2,000台限定で発売さ れるぞ。ファン必携のこのアイテムは、 au対応の「C3002K」(cdmaOne、K YOCERA)で、価格は9,800円。本機 種限定の待ち受け画面や着信メロディ



携帯電話本体はこんな感じの仕上がり(デザイ ンは若干変更される場合があります)。

などを搭載し、オリジナルカードも付 いてくる。詳しい資料請求先はhttp:// www.salburg.comへ(7/1必着)。商 品は先着2.000台限定なので、急げ!





この機種だけの待ち受け画面も豊富。これは 「アトリエ」ファンは見逃せないアイテムだね。

「大乱闘スマッシュブラザーズDX」

任天堂GCの人気ソフト「大乱闘ス マッシュブラザーズDX」が、新日本 フィルハーモニー管弦楽団によるオー ケストラコンサートで8月27日に開 催される。このチケット購入応募受付 けは6月17日よりインターネットと 郵便で始まるぞ。 コンサートは 2部構 成を予定。生のオーケストラで聴く迫 力の音楽体験を、ぜひしてみてはいか



「大乱関スマッシュブラザーズDX」オーケストラコンサート 日時間8月27日(火) 星の部: 14:30~16:00 夜の部: 18:30~20:30

校の部・16:30~20:30 会場画東京文化会館 大ホール 入場料画3,000円(全席指定) 主催画任天堂/ハル研究所 演奏画新日本フィルハーモニー管弦楽団(指揮:

11 本学館/ ペコンサートチケットの購入方法> 応募期間画6月17日(金)~7月6日(土) 画応募方法・インターネット 地応募方法・インターネット の応募 保護者の同意を得たうえで保護者名載での 応募となる。 画応募方法・郵便(往復/)ガキ) 郵便での申し込みの場合申し込みは7月6日(土) 必着、往復/)オキに(小者公演)後の部・夜の部) ②希望購入枚数(4枚まで)(3)郵便番号(七折)氏 ②格望購入枚数(4枚まで)(3)郵便番号(七折)氏 2、位置用面に自分の住所氏名を記入して 7400-0191

〒400-0191 電工郵便局間置 スマブラコンサートチケット事務局 まで申し込む。 なれ、申込者が未成年の場合。9保護者の低名10保 護者の繰印の2点が必要となる。また小学校入学 前の子供の入場は不可となっているので注意。 ・総籍機関はとちらより1916(割までに網板・(イタールマト・ ・場解機関化での設定となる。 ・同時機関での設定となる。 ・同時機関での設定となる。 ・同時機関での設定となる。 ・同時機関での設定となる。 ・同時機関での設定となる。 ・同時機関での設定となる。 ・同時機関での設定となる。 ・「電話:055-279-5676)

マツキヨ店頭CMに「ときめきGS」が登場!

「ときめきメモリアルGirl'sSide」(P S2/6月20日発売/6,800円) に合わ せて、さまざまなキャンペーンが展開 されるぞ。まず『SEVENTEEN』誌上 では、現在「ときめきBOYをさがせ~ オーディション~」を開催中。同誌6 月15日発売号で発表になるイメージボ ーイ候補者3名はCM出演が決定。こ のCMはマツモトキヨシとのタイアッ プ広告で、全国のマツキヨ店舗内とコ ンビニのデジポップTVで見ることが できるぞ。CMでの印象の投票と、6 月22日に渋谷ツタヤ店頭で開催予定の イベントを経て、グランプリが決定さ れる。この結果もやはり7月15日売り 「SEVENTEEN」誌上にて発表になる。 ファンなら忘れずにチェック!



●ときめきイメージボーイ候補者発表 (「SEVENTEEN | 6/15発売号) ●渋谷ツタヤ店頭イベント(6/22開催予定) ●最終グランプリ発表 (「SEVENTEEN」7/15発売号)

地獄のE3更新も終わり、ひと段落できるかと思っ たら、「鉄騎」の日本デビューや「PlayStation Awa rds |、合同プライズ内覧会など休む間もなく取材 に飛び回る。そんな中、E3のアフターとして公開 した「Panzer Dragoon ORTA」のデモムービーに 人気集中。そのクオリティの高さは動画でないとわ からないぞ。GAMESPOTで要チェック!



Panzer Dragoon ORTA のムービーは1日数万ヒット!

GAME SPOT副編集長・原 社内の引越しに伴い、休刊しようとしたが、結局サーバを落と

ドリマガより速く!

12

http://www.zdnet.co.jp/gamespot/ ゲーム業界一詳しい スポットへ で今すぐチェックせよ!

最も関心を集めた

ここではGAMESPOTで注目を集めたニュースのランキ

Web媒体の武器・ムービーはやはり人気。6位にも「鉄騎」の動画が!

豪華スタッフ&声優起用の女性向けADV (月) PC用15禁マルチストーリー。 美少年・美青年多数登場。

3 年齢制限を検討する機構が設立 (水) より分類することが目的。

暴力表現などを度合いや内容に

4 GC版 「PSO」 の発売日が正式に決定! 54 8月8日に発売!]

5 「MEGA HITS!」に3本が追加に! (%) 「リッジレーサーV」なる

「リッジレーサーV」など3本が

CESAが新機構設立■ゲームが広く一般的に認知され、文化の一部となってきた一方で、青少年などに与える影響などが取りざたされることも多い昨今「年齢別レーディング規制」を求める声が 高まっている。この採用をめざし取り組んできた社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(略称CESA)が、規制の見直しなどを含めCESAより分離した独立機構「コンビ ュータエンターテインメントレーディング機構」を設立すると6月6日に発表した。今後この組織ではゲームソフトを社会的倫理水準に照らし、該当区分に区分けする業務などを行ってゆく。

ュー 夏休みはジョイポリスの新アトラクション ント 「メン・イン・ブラック2」を体験しよう!

東京ジョイポリス・梅田ジョイポリスでは、7月から新アトラクション「メン・イン・ブラック2/MIB II」を導入する。これはその名のとおり今夏公開の新作映画「メン・イン・ブラック2」をモチーフとしたホラーテイストあふれるパニック・アトラクション。MIBのエージェントに扮したあなたは、エイリアンたちの襲撃を逃れて、無事ここから脱出できるかな?

一M-BⅡ」は1997年 た活躍する新作は映画もだったいバーワンヒットムービ た活躍する新作は映画もだったがまたよ



新アトラクション「メン・イン・ブラック2」 導入日畫東京/7月6日(土)、梅田/7月20日(土) 料金量600円 内容量ツアーアテンドとともに施設内を回遊する ウォークスルータイプのパニック・アトラクション。 大人気のPS用ソフト「どこでもいっしょ」のキャラクターグッズイベントが東京で開催決定! トロをはじめ、かわいい仲間たちの新作グッズが



ぞくぞく登場する予定だぞ。ファンは ぜひとも足を運んでみよう! お気に 入りのグッズにきっと出会えるぞ。

どこでもいっしょ STORE~東京編~ 開催期間■6月21日~7月9日 開催時間■10:00~20:30 開催場所■沈谷パルコ パート3 7F (スクエア7)

入場料圖無料

http://www.dokodemoissyo.com/

TM&©2002 Sony Computer Entertainment Inc.

キャン 「新コンバットチョロQ」 で3カ月連続 ペーン 合計297名にラジコン戦車が当たる!

タカラは、6月27日発売予定のPS2用「新コンバットチョロQ」の「デストラクションモード」でのスコアを競う「撃破王キャンペーン」を実施する。成績上位者合計297名には、京商のラジコン戦車がプレゼントされるぞ。

キャンペーン参加希望者は「デストラクションモード」プレイ後に表示されるパスワード をソフト封入のハガキに記入して応募。発 売後3カ月間、毎月99名に賞品が当たる。



応募期間はソフト発売後3カ月間。腕を磨いてポケットアーマーHGをゲットするのだ!

イベント 東京工芸大学オープンキャンパスで 広井王子氏の「サクラ」講演会開催

どこいつストアが期間限定オープン*!*

カワイイ新アイテムをゲット<u>しちゃおう</u>

6月15日(土)の東京工芸大学オープンキャンパスにて、『「夢のつづき」 広井王子サクラ大戦を語る』と題し、広井王子氏の講演会が開催されることが決定した。ゲストには横山智佐さん(さくら役)、高野麗さん(マリア役)を迎え、広井氏がものづくりの極意を語る。大学での講演会ということで、普段とは趣向を変えた真面目な(?)トークが聴けるかもしれないぞ。



「「夢のつづき」広井王子サクラ大戦を語る」 日時間6月15日(土)、15:30~17:00 場所置東京工芸大学厚木キャンバス、716教室 その他詳細は同大学HPにて http://laplace.photo.tkougei.ac.jp/OpenHouse/index.html

「メモリーズオフ・ラブレターズ」発売記念 詩音ちゃん役の利田優子さんが商品を手渡し!

「メモリーズオフ・ラブレターズ」は ヒロイン6人が智也あてにつづったラ ブレター。メッセサンオー本店ではこ の発売を記念して、6月15日に詩音役 の利田優子を招き、購入者に商品を手 渡ししてくれるイベントを開催するぞ。

「メモリーズオフ・ラブレターズ」 発売記念 詩音ちゃんちょこっと店員 日時■6月15日(土)、10:00~11:00 場所■メッセサンオー本店A館2階



手紙、音声入りCD、封筒、便せん、ポストカードなどがセットになったコレクターズアイテム。

火

木

TEAMセガ、PS2版 [LE MANS24 HOURS] 対 を使用した24時間耐久レースを開催

9

セガは、6月15日~16日にかけて開催される「第70回ル・マン24時間耐久レース」に合わせて、PS2用ソフト「LE MANS 24 HOURS」を使用した24時間耐久レースを行う。セガ社員6名でTEAMセガを結成し、実際のレースと同時にスタート、ドライバー交代をしつつ、24時間後のゴールを目指すという。この無謀な挑戦の模様はhttp://sega.jp/内の特設ページで中継される。



6月7日 (金) 〜14日 (金) 12:00までの間、勝利 予想&TEAMセガへの応援メッセージを募集中。 応募者にはロジクールのGT FORCEが当たる ぞ、詳しくはhttp://sega.jp/にて!

が一人業界ととまとめ

ムービーダウンロードは一時回線が不調になるほどアクセスが集中。やはりセガラ名作の続編は注目度が高い。
 プリックした人も多かった。

※赤字はゲームスポット内でアクセスランキングの高かったものです。

5月28日

- ●「真·女神転生I」の不具合DISC交換遅延に
- ●デジターボが小学生向けWeb小説開始
- ●アスキー、UMP子会社化で上場廃止

5月29日

- ●「日本テレビゲーム商業組合」発足
- 「KING OF CHAOS | がバージョンアップ
- ●ドラマ「かまいたちの夜」キャスト公開

5月30日

- ●メディアクエストがPC版「式神の城 | 発表
- ●「ラ・ピュセル」ドラマCDのアフレコ開催
- ●ナムコが決算資料公開。「ゼノサーガ」は45万本
- ●講談社やコナミも! TCS出展社発表

5月31日

- ●Win版「パワースマッシュ」詳細が発表に
- ●任天堂が平成14年度3月期決算を発表
- ●メディアカイトがGBA用「バブルボブル」発表

6月3日

②ユニコーン・ビーが女性向け15禁ADV発表

●「なつかしのゲームコレクション」発表

6月4日 -----

4GC「PSO エピソード1&2」 発売日が決定

- ●BB UNIT対応Webブラウザ「EGBROWSER」発表
- ●Activision,好調で業績予測を引き上げ
- ●メトロワークス「CodeWarrior for GBA | 発表会

6月5日

金

- ①「Panzer Dragoon ORTA」ムービー公開③低価格シリーズ「MEGA HITS!」に3本追加
- ●レッド通販専用「GUNGRAVE」パック予約開始
- ●インフォグラムがATARIラインアップ発表

6月6日

③ゲームの年齢別レーティング実施する「CERO」 設立

6月7日

●「オトスタツ」のインターネットランキング開始

6月8日 …

- 「RalliSport Challenge」 タイムアタック大会
- ●「夏色の砂時計」サントラ発売記念イベント

ナンジャタウンに「餃子スタジアム」オープン■ナムコは7月19日に、東京・池袋のサンシャインシティ内「ナムコ・ナンジャタウン」に、全国各地のギョーザ店を集めた「池袋餃子スタジアムー 福袋餃子自慢商店街(仮称)」をオープンする。餃子の街として知られる宇都宮市の12店(予定)の共同店舗をはじめ、横浜市や静岡県浜北市、大阪市、神戸市、福岡市などの店がそろい、各地の味を競う。総事業費は4億円。オープンから1年間で100万人の利用者と7億円の売り上げを見込んでいるという。池袋の新名所になるか!? 金

「GUILTY GEAR XX (ギルティ キ イグゼクス)」 のサントラが早くも発記

稼働を開始したばかりの「ギルティ ギア イグゼクス | だが、早くもサン トラ発売決定! オリジナルバンドを 結成し収録したこだわりの1枚だ。ボ ーナストラックにはPS2版「ギルティ ギア ゼクス プラス | のみに収録され ているクリフとジャスティスのキャラ クーテーマ曲2曲と、エンディング曲 3曲を特別追加!! 石渡太輔氏の描き 下ろしジャケットも見逃せないぞ!



発売日間7月24日/タイトル間「GUILTY GEAR XX」オリジナルサウンドトラック 製品コード■SCDC-00191-192/仕 様価格■2枚組、3,300円(税抜)



ammy 2002 ©1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

イドルファンから特撮ファンまでが

6月1日、あの伝説の美少女SFドラ マ「時空警察ヴェッカー」のファン感 謝祭が開かれた。主演の市川由衣、小



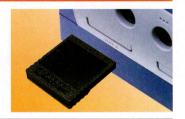
野愛、小倉優子、森本さやか、西村優 子、桜木睦子らが出演し、会場を埋め るファンにDVD発売などを報告した。

6月21日には特典映像を 収録したDVD全6巻が発 売決定。各巻5,800円で現 在全国のビデオ量販店で予 約受け付け中。詳細は http://www.d-v-v.com/d0 2/s dvd.htmlにて。



ゲームキューブに便利な大 登場。 その名も 「メモリーカー

大事なプレイデータを保存してくれ るメモリーカードに、大容量タイプの 製品"メモリーカード251"が7月19 日発売となる。価格は2,000円(税別)。 今まで発売されていた"メモリーカー ド59"が1.400円なので、これはなか なかお買い得かもしれないぞ。



「どうぶつの森+」カード第3弾が登場! カードは全部で218種類に!!

人気の「どうぶつの森十 | カードe に第3弾が登場し6月21日に発売と なる。今回は77種類のどうぶつたちの カードと、村メロなど13種類のカード の計90種。いままでのシリーズとあわ せると全部で218種類となる。この第 3弾のゲームカードには気になるどう ぶつたちの恋の行方を占える「相性チ ェック | が加わったほか、おなじみと たけけの「村メロカード」、そして兄 弟キャラクターのデータが2枚になっ た「きょうだいカード | などバリエー ションも豊富。がんばって集めよう!

7月13日より日本でも公開される映画「スター・ウォー

クローンの攻撃」がトレカになった。スターターセッ



楽しさが広がるぞ。

を10名の読者にこ レゼント。



©2002 Lucasfilm,Ltd.&TM All right reserved. The Wizard of the Coast logo is a registered

プレゼント の

このコーナーで紹介したプレゼント品の 応募は官製ハガキに①欲しいプレゼント 番号と商品名をひとつ②氏名(フリガナ) 3雷話番号4郵便番号5住所6年輪7職 業⑧当コーナーへのご意見などを明記し て下記住所までお送りください。

T107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株) ドリマガ編集部「ドリマガニュース

6/28号プレゼント」係まで。

記事中に締め切りの設けていない場合の応 募は6月27日(木曜日)の消印有効です。

テレビCM製作現場の裏側をお届けする このコーナー。今回はTFT液晶を採用し、 より鮮明な画面を実現したスワンクリスタ ルの収録現場から。撮影スタッフたちもそ のきれいな画面には驚きを隠せなかった!

スタル with From TV Animation グランドバトル スワンコロシアム」 編



スワンクリスタル、ナウなヤングにバカウケ?

5月下旬、都内スタジオでバンダイ「スワンク リスタル」のCM撮影が行われた。主役は人気お 笑いタレント・雨上がり決死隊。「ダメダメなあ なたもスワンクリスタルで遊べばこんなにイケて る男に変身!」といったストーリーが、彼らのコ ミカルな演技によって語られるスポットだ。

TFT液晶の鮮明画像に驚く!

このCMでは、本体同時発売ソフト「F rom TV Animation ワンピース グラン ドバトル スワンコロシアム」 も合わせて アピール。雨上がり決死隊もスタッフも、 新型TFT液晶が映し出すクッキリハッキ リしたゲーム画面に驚いていたぞ。





全ゲームソフトタイトルの売上げランキング

★TOP 15

サッカーゲームが好調な売れ行きを見せるなか、「ドラモ ン」は予想外に鈍い出足か。一方「テニスの王子様」と「ロ ックマンゼロ」は安定した売れ行き。ロングランの予感。

ドラゴンクエストモンスターズ1・2 星降りの勇者と牧場の仲間たち

0F1 エニックス/2002年5月30日発売/6,800円/RPG



10,7277*

GBで好評の「ドラゴンクエストモン スターズ」がPSに。「テリーのワンダー ランド」「ルカの旅立ち」「イルの冒険」 の計3本が収録された超お得パックだ。

4位 GBA ロックマン ゼロ 前回3位 カフコン/2002年4月20日

カプコン/2002年4月26日発売/4,800円/ACT

456126x 2171394*



PS2 プロジェクトFIFAワールドカップ ~それなら君が代表監督~

3 **7 9 8 2 7** 本 「2002 FIFAワールドカップ韓国・日本 TM」が公認する唯一のSLG。 ブレイヤー 「2002 FIFAワールドカップ韓国・日本 3万9827本は日本代表の監督となり、優勝を目指す。



PS2 ワールドサッカーウイニングイレブン6

前回1位 コナミ/2002年4月25日発売/6,800円/SPT



とっとこハム太郎3 ラブラブ大量

先日行われた「PSアワード」でも 50万枚の出荷が評価され、ゴールド プライズを獲得。店頭では女性が買う 姿もちらほら出てきているそうだぞ。

6位

an.ea.com/project fifa worldcup/

コナミ/2002年4月25日発売/4,800円/ACT

3₇7102*

ボールはなるべく前進して取るように 心がけ、超必殺ショットは相手にアドル ンテージがあるときなどに使っていこう。



コナミ/2002年5月30日発売/5,800円/ADV

2₇7156_{*}

原作のキャラクターが、平安時代の人 物として登場するアドベンチャー ム。外伝的なストーリー展開が特徴だ。



PS2 機動戦士ガンダム ギレンの野望~ジオン独立戦争記 バンダイ/2002年5月2日発売/6.800円/SLG

255011x

本編を何度もプレイし、選択肢をいく



PS2 ファイナルファンタジーXI

スクウェア/2002年5月16日発売/7,800円/RPG

じわと増えていくヴァナ・ディール人口 877046本 相変わらず、やりこみ派の割合多し!



紹介ページ P138

いっきに『たね』を いただく ほうほうを 9.0 6₇6316_∗

656316x

漫画やアニメで、大人気の「とっと こハム太郎」。3作目となる本作は、 前作のシステムを踏襲したアドベンチ ャー。今回は「デビハム」が登場!

10位 PS2 熱チュー!プロ野球2002 ナムコ/2002年4月18日発売/6,800円/SPT

17,4984*

サッカーブームに負けず大奮闘してい る「熱チュー!」。国内でのプロ野球もい よいよ中盤。ゲームとともに盛り上がれ、



「ドラモン」静かな出足?

任天堂/2002年5月31日発売/4,800円/ADV /www.nintendo.co.jp/n08/ah3j/

この時期は、新作の売れ行き にイマイチ勢いがなく、「ドラ クエモンスターズ」は落ち着い た出足。その一方で、各ハード の一斉値下げを受け、女性客も 含めた新規購入者が増加。「キ ャッスルヴァニア」「シャーマ 「FFXI」は、入荷数も少なく ンキング」も好評だとか。

おんガえてるトコなのよ



入っては売れという状況だ。

ハード出荷台数 ハード 5/20~6/2 国内累計台数 PS2 7万1858台 918万4990台 GBA 5万1913台 531万9732台

Xbox 1万1109台 20万5184台 GC 6725台 137万9574台 値下げで一時期Xboxはバカ

売れしたが、早くも沈静化。GC は値下げ直前で買い控え?

11位 5 PS2 2002 FIFA ワールドカップ

12位 55 PS2 日本代表選手になろう!

13位 蜿 PS2 キングダム ハーツ

14位 MP PS2 RUNABOUT3 neoAGE



推定累計販売本数 1.6217* 176358* 推定累計販売本数 1 76358# 155746x

7₇7354*

推定累計販売本数

15位 旭 PS2 ワールドサッカーウイニングイレブン2002

©アーマープロジェケ・バードスタジオ・ブエーツス 2002 adidas.the adidas logo.FEVERNOVA and the trigon logo are trade marks which are owned by the adidas-Salomon Group.used with permission.The used of real player names and likenesses is authorised by FIFPio and its mamber associations.©1996
JFA©2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ©2002 Nintendos® デ用リッ子 / 小学館・SMDE・テレビ東京 ©CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. © 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. All trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS? is an Electronic Art?s brand. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Made in Japan. Official product. cThe 2002 FIFA World Cup Korea/JapanTM Official Emblem, the Official Mascots and FIFA World Cup? Trophy are copyrights and trademarks of FIFA.

読者が選ぶ発売前タイトル期待のランキング 国待のタイトル 大TOP:

早いもので、もうあと1カ月ちょっとで夏休みも到来! これから夏場にかけての話題作の発売日が続々と決定。ま たもや出費が重なりそうだよね。夏も各ハードが熱いぞ!

117

アルケミスト/7月25日発売予定/7,400円/ADV



DC版オリジナル"は近日披露

DC版とPS2版、ともに原作 は同名のパソコンソフト……と はいえ、各々別会社が手がける ため、内容は違ってくるみたい。 "DC版オリジナル" のところに ついては、近々お見せできそう

ナムコ/2003年1月発売予定/価格未定/F・ACT



http://www.namco.co.ip/

ごめんなさい、お待たせしてます

アーケード版の稼働が急きょ 7月上旬に順延。この影響で、現 場はまだコンシューマ版の作業 にシフトしきれていないとか。 …移植"+α"のところが明 らかになるのは、まだ先かな?

前回2位

セガ/発売日予定/価格未定/ADV+SLG



http://www.sakura-taisen.com/

巴里花組も、まだまだがんばる!?

ついにPS2版のお披露目時 期が内定したとの噂も? いよ いよ近日発表か? 今回は恒例 の声優インタビューに、コクリ コ役の小桜さんらが。彼女らの 今後の活躍は?

今号の注目タイトル!

セガ/8月8日発売予定/6.800円/RPG



http://www.sonicteam.com/pso/index2.html

POINTS

「PSO」ワールド、広がる

E3にてXbox版も初披露さ れた一方で、ゲームキューブ版 はこのたび発売日までが正式決 定!しかも、中プロデューサー によると「PSO」の展望はまだ

VPS2

SCE/6月20日発売予定/5.800円・7.800円(限定版)/RPG

http://www.scei.co.jp/



ピュアな心をくすぐります

ある人には懐かしさを、また ある人には大切な想いを喚起す 。「ポポロ」は、そうした あたたかな雰囲気が好評の作品。 未経験の人も、来週リリースの この作品を機に始めてみては?



PS2 ウィザードリィ エンパイア2 ~王女の遺産~







©ほったゆみ・HMC・小畑健・ノエル/集英社・テレビ東京・電通・スタジオびえろ ©2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan ©許斐剛 TK WORKS/集英社・テレビ東京・NAS ©2002 KONAMI & Computer Entertainment Japan ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2002 ©2002 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.Title Design by Yoshitaka Amano ©FUJI TELEVISION ©200 LTD. (社) 日本野球機構公認 フランチャイズ 11球場公認 NPB BISプロ野球公式記録使用 ©2002 age/GoodGame/HuneX/Produced by Alchemist. ©NAMCO ©OVERWORKS/SEGA,2002 ©RED 2002 ©FUJI TELEVISION ©200 NAMCO

-ドへの移植希望タイトルは?

MULTI 5

先日のE3で発表された数々のタイトル。当然日本での発 売が予定されているものもあるけれど、まだ決まってない タイトルは日本でもぜひ欲しいものも。DCなんかにどう?

| 位前回 | □ ゲーム名 | データ | POIN |
|-------|---------------------|-----------------------|------|
| 1 | Pia♥キャロットへようこそ!!3 | ●F&C・FC02 ●パソコン | 450 |
| 2 3 | NiGHTS (ナイツ) | ●セガ ●セガサターン | 28 |
| 3 4 | うたわれるもの | ●リーフ ●パソコン | 27 |
| 12 | To Heart | ●リーフ ●パソコンほか | 25 |
| 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 | ●SNK ●ビデオゲーム | 17 |
| 9 | スーパーロボット大戦α外伝 | ●バンプレスト ●プレイステーション | 17 |
| See . | グランディア | ●ゲームアーツ ●セガサターンほか | 16 |
| | バーチャファイター4 | ●セガ ●ビデオゲームほか | 15 |
| | DEAD OR ALIVE 3 | ●テクモ ●Xbox | 14 |
| |)バーニングレンジャー | ●セガ ●セガサターン | 12 |

ームキャストほか 380

264

151

66

54

53

51

50

44

41

| 移籍希望タイトルTOP10 for ●読者ハード所有率12.7% ●読者ハード | | |
|--|---|-------|
| 順位 前回 ゲーム名 | データ | POINT |
| 1 2 NiGHTS (ナイツ) | ●セガ ●セガサターン | 254 |
| 2 1 サクラ大戦シリーズ | ●セガ●ドリームキャストほか | 248 |
| 3 3 シェンムー | ●セガ ●ドリームキャスト | 85 |
| 4 14 ドラゴンクエストシリーズ | ●エニックス ●プレイステーションほか | 63 |
| 5 5 バーニングレンジャー | ●セガ ●セガサターン | 60 |
| 6 4 DEAD OR ALIVE 3 | ●テクモ ●Xbox | 53 |
| 7 8 プリンセスクラウン | ●アトラス ●セガサターン | 50 |
| 8 7 バーチャファイター4 | ●セガ ●ビデオゲームほか | 31 |
| 9 9 電脳戦機バーチャロン フォース | ●セガ ●ビデオゲーム | 28 |
| 10 新 ファイナルファンタジーXI | ●スクウェア ●プレイステーション2 | 22 |
| 整然类性 人 以下0010 | | |

| ●読 | 者の八一 | 星タイトルTOP5 for 携帯ゲ ド所森 GGB 30.3% GBA 29.7% WS ド順入予定率 GB 0.7%GBA 16.8% WS | 22.2% |
|----|------|--|-------|
| 順位 | 前回 | ゲーム名/データ | POINT |
| 1 | 1 | サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか | 245 |
| 2 | 4 | ドラゴンクエストシリーズ ●エニックス●ファミコンほか | 135 |
| 3 | 3 | エルドラドゲート ●カプコン●ドリームキャスト | 116 |
| 4 | 2 | NiGHTS (ナイツ) ●セガ●セガサターン | 110 |
| 5 | - | プリンセスクラウン ●アトラス●セガサターン | 22 |

|移籍希望タイトルTOP10 for X box

| 一部 | 。者八 | ード所有率12.2% ●読者ハード期 | 人予定率33. | .7% |
|----|-----|--------------------|---|-------|
| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINT |
| | 1 | サクラ大戦シリーズ | ●セガ●ドリームキャストほか | 270 |
| 2 | 2 | シェンムー | ●セガ ●ドリームキャスト | 185 |
| 3 | 3 | 電脳戦機バーチャロン フォース | ●セガ ●ビデオゲーム | 135 |
| 4 | 4 | バーチャファイター4 | ●セガ ●ビデオゲームほか | 104 |
| 5 | - | ギルティギア イグゼクス | ●アークシステムワークス ●ビデオゲーム | 69 |
| 6 | 7 | こみっくパーティー | ●アクアプラス ●パソコンほか | 63 |
| 7 | 6 | バーニングレンジャー | ●セガ ●セガサターン | 50 |
| | | ファイナルファンタジーXI | ●スクウェア ●プレイステーション2 | 38 |
| 9 | 8 | NiGHTS (ナイツ) | ●セガ ●セガサターン | 31 |
| 10 | 5 | うたわれるもの | ●リーフ ●パソコン | 25 |



完成度?

Xhox版の内容に選手(カルロス・ニュートン)プラ ス、さらにエディットモードもパワーアップするとの ーカプコン、総合格闘技ゲームに本気です!

※上のポイントは、本誌5月31日号の読者アンケートハガキの集計をもとに算出したものです。※GBはゲームポーイ(カラー含む)、GBAはゲームポーイアドバンス、WSはワンダースワン(カラー含む)の略です。

ビデオゲームインカムランキング

1 サクラ大戦 1~3

3 こみっくパーティー

6 うたわれるもの

10 バイオハザード

10 9 NiGHTS (ナイツ)

10 みずいろ

9

2 DEAD OR ALIVE 3

7 ギルティギア イグゼクス

8 電脳戦機バーチャロン フォース

4 シェンムーシリーズ

*TOP

ついにその姿を現した「バーチャファイター4 Evolution」。 圧倒的な「進化」を見せた本作の登場で、この夏のアーケー ドは格闘ゲームファンも再熱? 「キャリバーⅡ |と激突!

| 70.00 | | | | |
|-------|----------|---|----------------------------|--------|
| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINT |
| 1 | 1 | バーチャファイター4 | セガ | 125640 |
| 2 | 2 | 電脳戦機バーチャロン フォース ツイン | セガ | 62096 |
| 3 | 3 | 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン DX | 発売元・バンプレスト 開発元・販売元・カプコン | 41827 |
| 4 | 4 | 頭文字D Arcade Stage | セガ | 24720 |
| 5 | 5 | 鉄拳4 | ナムコ | 18295 |
| 6 | 6 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 | プレイモア | 17658 |
| 7 | 9 | CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 | カプコン | 12645 |
| 8 | 8 | バーチャストライカー3 | セガ | 12558 |
| 9 | 新 | 太鼓の達人3 | ナムコ | 11073 |
| 10 | 7 | ギルティギア ゼクス | サミー/アークシ ステムワークス | 10428 |
| | Shantin. | ハードパンチャー はじめの一歩 2 | タイトー | 6713 |
| 12 | 13 | パワースマッシュ2 | セガ | 5782 |
| 13 | 11 | ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド | セガ | 4960 |
| 14 | 17 | シャカっとタンバリン 3 | セガ | 4885 |
| 15 | 18 | 湾岸MID NIGHT TWIN | ナムコ | 4846 |
| 集計協力 | 力店舗 | : 池袋GIGO、新宿スポーツランド中央口店、クラブセガ秋葉原 | | 100000 |

今号の注目タイトル!

セガ/稼働中/対戦格闘/1~2人用/NAOMI2基板



http://www.sega-am2.co.jp/vf4/

稼働は今夏! 「Evolution」あらわる!!

『ドリマガニュース』でスクープした「VF4 Evol ution」速報は、もう読んだかな? 全ステージの 一新から、"鷹嵐ではない"新キャラクター2名と ゲームモードの追加まであって、もはや新作並の 内容に驚いた人も多いはず。次号では、さらなる 詳報と画面写真を掲載予定。お見逃しなく!

-/稼働中/2D対戦型格闘/1~2人用/NAOMI基板

http://www.guiltygearx.com/



各地で熱戦、はじまってます!

先月下旬に稼働を始めてから早くもランクイン。 さすがは人気シリーズ、各地のゲームセンターで 盛況とのこと。ゆくゆくは全国大会……って展開 もあれば盛り上がる? ちなみに、来月24日には オリジナルサウンドトラックがリリース予定。内 容、価格、特典などについてはP14を読んでね。

紹介ページ P157

FUZTI 全ハードソフト発売予定表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Droameasia PlayStation 2
INTENDO GAME CUBE

GAME BOY GAME BOY ADVANCE

 PUZ ·······バズル QIZ ·······クイズ RPG ·······ロールブレイング SHT ········シューティング | SLG ······・シミュレーション | SPT ······スポーツ | S・RPG ····・シミュレーションRPG | TAB ·····・・テーブル

ETC ……その他のジャンル 未定 ……ジャンル未定





ドリームキャスト

※写真は通常パッケージのものです。 ※このほかにサクラ大戦バージョンやハ ローキティバージョンかどがあります

| House | O COMPANY | ローキティバーションなどがあり | ;; <u> </u> | モンユラー | コート、通信 | ソフト、印刷物 |
|------------|--------------|---|--|-------------------|---------|---|
| No. | B | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
| | | 2002 | 年6月 | | | TRUE SERVICE |
| 001 | | 同窓会2 again & refrain | NECインターチャネル | 6,800円 | ADV | |
| 002 | 27日 | メタルウルフ | ブリンセスソフト | 6,800円 | ADV | |
| 002 | 27日 | メタルウルフ(初回限定版) | プリンセスソフト | 7,800円 | ADV | |
| | 200 | 2002 | 年7月 | | | |
| 003 | 11日 | エリュシオン~永遠のサンクチュアリ~ | NECインターチャネル | 6,800円 | ADV | |
| 004 | 11日 | キャッスルファンタジア〜聖魔大戦〜 | シンビョウブランニング | 8,800円 | SLG | |
| 005 | 11日 | NHL2K2 | セガ | 4,800円 | SPT | DD専売 |
| 006 | 18日 | 水夏~SUIKA~ | プリンセスソフト | 6,800円 | ADV | |
| 006 | 18日 | 水夏~SUIKA~(初回限定版) | プリンセスソフト | 7,800円 | ADV | |
| 007 | 25日 | 君が望む永遠(初回限定版) | アルケミスト | 7,400円 | ADV | P. C. |
| | | 2002 | | | | |
| 800 | 18 | ファーストKiss☆物語II~あなたがいるから~ | ブロッコリー | 5,800円 | ADV | |
| 800 | 1日 | ファーストKiss☆物語Ⅱ~あなたがいるから~限定版 | ブロッコリー | 7,800円 | ADV | |
| 009 | 8日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 | プレイモア | 5,800円 | F · ACT | |
| 010 | 29日 | Ever17 -the out of infinity- | キッド | 6,800円 | ADV | |
| 011 | 未定 | SIMPLE 2000ソリーズ DC Vol.1 THE 恋要シミュレーション〜BETTER SWEET FOOLS〜 | D3パブリッシャー | 2,000円 | ADV | |
| | | 2002 | The state of the s | | | |
| 012 | 春 | 椿色のプリジオーネ | ミンク | 未定 | ADV | |
| 013 | 夏 | インタールード | NECインターチャネル | 6,800円 | ADV | |
| 014 | 夏 | SIMPLE 2000シリーズ DC Vol.2 THE 恋愛シミュレーション~夏色セレブレーション~ | D3パブリッシャー | 2,000円 | SLG | |
| 015 | 夏 | SIMPLE 2000シリーズ DC Vol.3 THE 恋愛シミュレーション〜ふれあい〜 | D3パブリッシャー | 2,000円 | SLG | |
| 016 | 夏 | SIMPLE 2000シリーズ DC Vol.4 THE 恋愛アドベンチャー〜おかえりっ!〜 | D3パブリッシャー | 2,000円 | ADV | |
| 017 | 秋 | 僕と、僕らの夏 | キッド | 未定 | ADV | |
| 018 | 秋 | めい会ぶる | プリンセスソフト | 未定 | ADV | |
| 019 | 年内 | ミステリート~不可逆世界の探偵紳士~ | アーベル | 未定 | ADV | |
| 020 | 年内 | Liltherb~リルハーブ~ | TAKUYO | 未定 | PUZ | New Allen |
| 021 | 年内 | Ring Age (リングエイジ) | TAKUYO | 6,800円 | RPG | 通信 |
| 022 | 未定 | 発売日 センチメンタルプレリュード | NECインターチャネル | 6,800円 | ADV | |
| 023 | 未定 | パンドラの夢 | NECインターチャネル | 6,800円 | ADV | |
| | | 100000000000000000000000000000000000000 | | | | 104 |
| 024 025 | 未定 | 虹色天使 | ジャパンコーポレーション | 未定 | SLG | VM 深层 フィタ |
| | 未定 | バトルビースター2 | スタジオ ワンダーエフェクト | | | 通信 マイク |
| 026 | 未定 | モンスターをつくろう! | セガ | 未定 | SLG | `* |
| 027 | 未定 | Dark Eyes (仮) | ネクステック | 未定 | RPG | 通信 |
| 028 | 未定 | ちQのトモダチ | ネクステック | 3,800円 | ETC | 通信 |
| 00/08/200 | THE RESERVED | | - 14440- | SELECTOR SERVICES | | |

セガが他社ハードに供給するタイトル

| | ステーションと ※アンケート記入用NU.は合ハート別先 | | CIT-ACT | 27. 2.11 | (##.#V |
|------|-----------------------------|-------|---------|----------|-----------|
| 日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
| 1810 | 2002 | | | | |
| 13日 | ル・マン 24アワーズ | セガ | 6,800円 | RAC | |
| | 2002 | 年7月 | | | |
| 11日 | エアロダンシング4 ニュージェネレーション | セガ | 6,800円 | SLG | |
| 25日 | ROOMANIA#203 | セガ | 5,800円 | SLG | |
| | 2002 | 年8月 | | | |
| 15日 | VIRTUA COP Re-Birth | セガ | 5,800円 | SHT | |
| 29日 | SWITCH | セガ | 5,800円 | ADV | |
| | 2002 | 夏以降 | | | |
| 夏 | ミニモニ。シャカっとタンバリン!だぴょん! | セガ | 未定 | ETC | PSOne用ソフト |
| 秋 | GRAND HEAT | セガ | 未定 | RAC | |
| 秋 | PowerSmash2 | セガ | 未定 | SPT | |
| 年内 | スペースチャンネル5 | セガ | 未定 | ACT | |
| | 発売日 | 未定 | | | |
| 未定 | エターナルアルカディア | セガ | 未定 | RPG | |
| 未定 | カルドセプトセカンド | セガ | 未定 | TAB | |
| 未定 | ぐるぐる温泉2(仮) | セガ | 未定 | ETC | |
| 未定 | GetBassBattle | セガ | 未定 | SLG | |
| 未定 | サクラ大戦シリーズ | セガ | 未定 | ADV | |
| 未定 | Shinobi | セガ | 未定 | ACT | |
| 未定 | 新ROOMMANIA(仮) | セガ | 未定 | SLG | |
| 未定 | HANDRED SWORDS | セガ | 未定 | SLG | |
| 未定 | やきゅつく2002 (仮) | セガ | 未定 | SLG | |

| 日 タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|---------------------------|-------|--------|------|---------|
| 200 | 2年7月 | | | |
| BEACH SPIKERS | セガ | 6,800円 | SPT | |
| 200 | 2年8月 | | | |
| 日 ファンタシースターオンライン エピソード1&2 | セガ | 6,800円 | RPG | キーボード対応 |
| 200 | 02年秋 | | | |
| K GRAND HEAT | セガ | 未定 | RAC | |
| 発売 | 日未定 | | | |
| 定 エターナルアルカディア | セガ | 未定 | RPG | |
| 定 スーパーモンキーボール2 | セガ | 未定 | ACT | |
| 定 バーチャファイタークエスト (仮) | セガ | 未定 | 未定 | |

| タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|-----------------------------|----------|----|------|----|
| | 2002年秋以降 | | | |
| GRAND HEAT | セガ | 未定 | RAC | |
| 内 sega GT2002 | セガ | 未定 | RAC | |
| 内 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 | セガ | 未定 | SHT | |
| 内 パンツァードラグーン オルタ | セガ | 未定 | SHT | |
| | 発売日未定 | N. | | |
| 定 segaGT2002 Apend Disk (仮) | セガ | 未定 | RAC | |
| 定 segaGT2002 Online (仮) | セガ | 未定 | RAC | |
| 定 PHANTASY STAR ONLINE (仮) | セガ | 未定 | RPG | |

| PC (Windows&Macintosh) ※アンケート記入用N | 10.はありません | | | | | | | |
|-----------------------------------|-----------|--------|---|------------------|--|--|--|--|
| 日 タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 | | | | |
| 2002年7月 | | | | | | | | |
| 11日 パワースマッシュ | セガ | 6,800円 | SPT | Win98/Me/2000/XP | | | | |
| 25日 アドバンスド大戦略2001パワーアップキット | セガ | 6,800円 | Win85/99/Me/2000/X | | | | | |
| | 002年 | | ACCOUNT OF | | | | | |
| 年内 TYPING アウトラン | セガ | 未定 | ETC | Win95/98/Me/2000 | | | | |
| 9 8 | 売日未定 | | 100000000000000000000000000000000000000 | | | | | |
| 末定 ぐるぐる温泉2PC(仮) | セガ | 未定 | ETC | 未定 | | | | |
| 未定 ダービーオーナーズクラブオンライン | セガ | 未定 | SLG | 未定 | | | | |
| 未定 SPORTS JAM | セガ | 未定 | SPT | Win95/98/Me | | | | |

| 日 タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|------------------------------|---------------|--------|----------|--------|
| | 2002年7月 | | | |
| 4日 ザ・ビンボール・オブ・ザ・デッド | セガ | 4,800円 | TAB | |
| | 2002年8月 | | | |
| 8日 プロ野球チームをつくろう! アドバン | ノス セガ/スマイルビット | 5,800円 | SLG | |
| 8日 グレイテストナイン | セガ | 5,800円 | SPT | |
| | 2002年9月 | 1000 | ALC: NO. | STARS. |
| 5日 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!7 | アドバンス セガ | 5,800円 | SPT | |



| - | 10110 | | F. | 印刷物 | | |
|-----|-----------------|---|--------------------|---------------|-------|------------|
| No. | В | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
| | STREET, STREET, | 2002 | | | | |
| - | 13日 | アトラス・ベストコレクション 魔剣爻 | アトラス | 2,800円 | A.ADV | |
| | 13日 | 麻雀大会III ミレニアムリーグ(KOEI The BEST) | コーエー | 2,800円 | S-RPG | |
| | 13日 | インターネット囲碁 平成棋院24 | サクセス | 5,800円 | TAB | |
| | 13日 | インターネットオセロ オセロワールド24 | サクセス | 5,800円 | TAB | 通信 |
| | 13日 | インターネット将棋 将棋道場24 | サクセス | 5,800円 | TAB | |
| | 13日 | インターネット麻雀 東風荘で遊ぼう | サクセス | 5,800円 | TAB | |
| | 13日 | ル・マン 24アワーズ | セガ | 6,800円 | RAC | GT-Force |
| - | 13日 | 最強東大将棋4 付·矢倉道場 | 毎日コミュニケーションズ | 6,800円 | TAB | |
| Ξ | 13日 | NetPlay Controller | ロジクール | オープン価格 | | |
| | 20日 | ジ・アニメ スーパーリミックス あしたのジョー2 | カプコン | 5,800円 | ETC | |
| | 20日 | ジ・アニメ スーパーリミックス 巨人の星 | カプコン | 5,800円 | ETC | |
| | 20日 | ときめきメモリアル Girl's Side ボボロクロイス〜はじまりの冒険〜ブレミアムボックス(限定版) | コナミ SCEJ | 6,800円 7,800円 | SLG | HDD |
| | 20日 | ボボロクロイス~はじまりの冒険~フレミアムボックス(限定版) | SCEJ | 5,800円 | RPG | HDD HDD |
| | 20日 | ルームメイト・麻美一おくさまは女子高生- | データム・ポリスター | 6,800円 | ADV | прр |
| | 20日 | ルームメイト・M美一のくさまは女子高王一 .hack//(ドットハック)感染拡大vol.1 | バンダイ | 5,800円 | RPG | |
| 100 | 27日 | 三洋パチンコバラダイス7〜江戸っ子源さん〜 | アイレムソフトウェアエンジニアリング | 4,800円 | SLG | |
| 101 | 27日 | はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS ~ CHAMPIONSHIP VERSION~ (PlayStation 2 the Best) | ESP | 2.800円 | SPT | |
| 102 | 27日 | 続せがれいじり~変珍たませがれ~ | エニックス | 6.800円 | ETC | |
| 103 | | ★ EGBROWSER BB (イージーブラウザー ビービー) | エルゴソフト | 3.800円 | ETC | |
| 104 | 27日 | コロボール2002 | エンターブレイン | 7,800円 | SPT | |
| 105 | 27日 | ユーディーのアトリエ〜グラムナートの錬金術士〜 | ガスト | 6,800円 | RPG | HDD |
| 105 | 27日 | ユーディーのアトリエ〜グラムナートの錬金術士~(限定版) | ガスト | 9,800円 | RPG | HDD |
| 106 | 27日 | GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS | カプコン | 6,800円 | SHT | |
| 106 | 27日 | GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS (ガンコン2同梱版) | カプコン | 9,800円 | SHT | |
| 107 | 27日 | 剣豪2 | 元気 | 6,800円 | ACT | |
| | 27日 | 首都高バトル0 (PlayStation 2 the Best) | 元気 | 3,000円 | RAC | |
| 108 | 27日 | 封神演義2 | コーエー | 6,800円 | RPG | |
| | 27日 | 蚊(か) (PlayStation 2 the Best) | SCEJ | 3,000円 | ACT | |
| 109 | 27日 | パラッパラッパー2 (PlayStation 2 the Best) | SCEJ | 3,000円 | ACT | |
| 110 | 27日 | 式神の城 | タイトータカラ | 5,800円 | SHT | |
| 111 | 27日 | 新コンバットチョロQ SIMPLE 2000 本格思考 シリーズ Vol.1 THE 将棋 | D3パブリッシャー | 2.000円 | TAB | |
| 112 | 27日 | SIMPLE 2000 本格思考 シリーズ Vol.1 THE 将棋 SIMPLE 2000 本格思考 シリーズ Vol.2 THE 囲碁 | D3パブリッシャー | 2.000円 | TAB | |
| 113 | 27日 | SIMPLE 2000 本格思考 シリーズ Vol.2 THE 囲碁 SIMPLE 2000 本格思考 シリーズ Vol.3 THE チェス | D3パブリッシャー | 2,000円 | TAB | |
| 114 | 27日 | ストリートゴルファー | D3パブリッシャー | 6,800円 | SPT | |
| 115 | 27日 | 系一野性の闘牌— | デジキューブ | 4,800円 | TAB | |
| | 27日 | 風のクロノア2~世界が望んだ忘れもの~ (PlayStation 2 the Best) | ナムコ | 2,980円 | ACT | |
| _ | 27日 | NewPrice 2001甲子園 | 魔法 | 2,800円 | SPT | |
| | 27日 | NewPrice Hard Hitter | 魔法 | 2,800円 | SPT | |
| 116 | 27日 | RED CARD | ミッドウェイ・ゲームス | 5,800円 | SPT | |
| | | 2002 | 年7月 | | | |
| 117 | 4日 | ゴーストヴァイブレーション | アイドス・インタラクティブ | | ACT | |
| 118 | 4日 | サイレントヒル2 最期の詩 | コナミ | 4,800円 | ADV | |
| 119 | 4日 | ふたりのファンタビジョン | SCEJ | 4,800円 | PUZ | |
| 120 | 4日 | Surfing Air Show with Rat Boy (サーフィンエアショウ) | ナウプロダクション | 5,800円 | SPT | |
| 121 | 4日 | ターザン フリーライド | ユービーアイソフト | 6,800円 | A.ADV | |
| - | 111日 | レスキューヘリ エアレンジャー(低価格版) | アスク | 3,800円 | SLG | |
| 122 | 11日 | SPLASHDOWN | アタリ | 6,800円 | SPT | |

| No. B | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル 備考 | No. 日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|---|---|--|--|---|--|--|--|---|--|----------------|
| 123 11日 幻想水消 124 11日 日本相撲 - 11日 ジスンゲー - 11日 ジスンゲー 125 11日 エアロダ 126 11日 IFC BE - 11日 THE BE - 11日 THE BE - 11日 ボクはか 127 11日 ボクはか 128 18日 タイガー 129 18日 実戦バチ 131 18日 実戦バチ 313 18日 実戦バチ | 伝面 協會公認 日本大相撲 激闘本場所編 はキラリークレダー(レア・かっとびカー(ト)ルー イキラリー・シャイトクラテ・ストリー・シック ンシング4 ニュージェネレーション つやすみ2 海の画換編 :STタカラモノ FメロロHG さい ・プッス PGA TOUR 2002 「フルブロ野球9 a IDX 6thstyle -new songs collection- スロ必勝法/アラジンA 和回限定版 | コナミ コナミ シスコンエンタテイメント シスコンエンタテイメント セガ SCEJ タカラ タカラ ピケーペアラフティイアクロア エルトロニック・アーバスクロア コナミ コナミ | 6,800円 6,800円 2,800円 2,800円 5,800円 5,800円 1,500円 6,800円 6,800円 6,800円 4,800円 4,800円 3,800円 3,800円 3,800円 | RPG F-ACT ACT RAC SLG ADV TAB RAC A-ADV SPT SLG SLG SLG ACT SPT SPT SLG SLG ACT SPT SPT SPT SPT SLG SLG SLG ACT SPT | 208 | ★ NBAライブ2003 ★ ジェームズ・ボンド 007 ナイトファイア ロード・オブ・ザ・リング〜二つの塔〜 カタン Evolution Skateboarding (仮) METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE 報申職装のアルイカージェンド・オブクラウティア ★ アルゴスの戦士 テイルズ オブ デスティニー2 (仮) MotoGP3 (仮) バチスロ完全攻略~ギガゾーン~ キング オブ コロシアム (仮) スペースチャンネル5 ハイヒート・メジャーリーグ・ベースボール2003 バチスロ アルゼ王国8 | 19 1月(年) 19 かにつか・アーツ・スクウェア 19 かにつか・アーツ・スクウェア カブコン コナミ コナミ コナミ コナミインターケティブ テクモ ナムコ ナムコ シスコンエンタティメント スパイク セガ | 未未未未未未未未未 6,800定 6,800定定定 6,800定定 7,500定定 4,800定 | SPT SHT A·ADV TAB 通信 SPT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT SPT SLG | |
| 134 18日 かまいた 135 18日 栄記はたう 181 18日 大連いたう 187 18日 大連の子 137 18日 大連の子 138 18日 GUNGF 138 18日 GUNGF 139 25日 JD格配 140 25日 大回のM 141 25日 ROOMM 141 25日 ROOMM 143 25日 ネッバデ | ちの夜2 〜監獄島のわらべ唄〜 の夜2〜監獄島のりろべ唄〜 スペシャルBOX またの2〜甲子園の鼓動〜 トーV (RIDGE RACER V) MEGA HITS! | チュンソフト チュンソフト デジキューブ ナムコ F・O・G レッド・エンタテインメント | 6,800円 9,800円 6,800円 3,800円 5,800円 6,800円 7,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 | ETC ETC SLG RAC ADV ACT ACT ACT ACT ST SSPT SLG SLG M BLG SLG SLG SLG SLG SLG SLG SLG SLG SLG S | 223 未定 224 未定 225 今冬 226 今冬 227 今冬 228 今冬 229 来看 230 来夏 231 2003年 | ソウルキャリバー2 リッジレーサー最新作 200 Survival-RPG BREATH OF FIRE(仮) テビル メイ クライ 2 ANUBIS ZONE OF THE ENDERS (アヌピス ソーンオブエンダー) アークザラッド 精霊の黄色 200 5ラ・クロアト トゥームレイダー エンジェル オブ ダークスス (仮) 200 COOL GIRL (仮) | ナムコ 3年3月 ナムコ 3年内 カブコン カブコン カブコン 3年春 アイ以-7/9うりデイ G年記 コナミ 33年 | 未定定定定定定定定 | RAC RPG ACT ACT RPG ACADV AADV RPG | |
| 145 25日 SIMPLE SIMPL | ンワールド2 -ズゲート・ダークアライアンス ズゲート・ダークアライアンス (初回限定版) Dark Legacy (ガントレット ダーク レガシー) | タイトー D3パブリッシャー D3パブリッシャー D3パブリッシャー テクモ ナムコ Dのかむがいナバーがかい シッドウェイ・ゲームス ヤマサエンタテインメント スパイク カーパル・エンジテインメント スパイク オーパール・エンジテインメント | 6,800円 2,000円 2,000円 2,000円 5,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 5,980円 | 周辺機器 ACT SPT TAB ETC ACT RPG RPG ACT SLG SLG SLG SLG | 232 233 未未未未定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定 | GUN=HEARTS (ガンハーツ) コマンドス2 (仮) ハーディー・ガーディー (仮) A川野屋201 (仮) AI用鎌2001 (仮) AI麻雀2001 (仮) ボッグンジョン・オブ・ドルアーガ (仮) FEVERS SANKYOX式パチンコシミュレーション 3Dリアル・ドライブ (仮) 聖霊機ライブレード2 (仮) 時のパトル (仮) スターオーシャン Till the End of Time | 下が定 アイディアファクトリー アイドス・インタラクティブ アイドス・インタラクティブ アイフォー アイフォー アリカ インターザンオトル・ワント ウィンキーソフト Iグセン・デベロップメント エニックス NEOインター・チャネル | 6,800円定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定 | ACT SLG PUZ TAB TAB TAB 表定 SLG SLG 未定 RAC RAC RAC ADV | i HDD |
| 158 8日 ★レゴレー 159 15日 ★ VIRTUL 181 22日 は auto m 181 22日 オプロジェ 182 29日 ギオンテ 183 29日 Everl7 184 29日 SWITC 185 未定 ★ EVERB 187 未定 ★ EVERB 187 未定 バネルグ | Gブレイカー 同盟の反撃 サー2 A COP Re-Birth odellista クト・ミネルヴァ クト・ミネルヴァ クト・ミネルヴァ(初回限定版) ィック ドライブ - the out of infinity- H ウォーズ ジェダイ・スターファイター LUE2 | NEC・クターチャネルカプコン サンライズイクタラクティブ タイトーセガ カプコン D3/(プリッシャー D3/(プリッシャー エニックス キッド セガ エからストーツスクカイ ヤカプコン/アリカ データム・ポリスター デジキューブ バンダイ | 7,200円 6,800円 6,800円 4,800円 5,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 5,800円 6,800円 | ADV Game Print対応 F・ACT S・RPG RAC SHT RAC ACT A-ADV ADV ADV SHT ADV ADV ADV SHT ADV ADV SHT | 245 | ★ メダル・オブ・オナー フロントライン (仮) | JVhにウパーツパクウァ Tuhにウパーツパクウァ 加賀テック カプコン カプコン カプコン カプコン オーニャ 元気 コーエー コーエー コナミ サクセス SUNSOFT SUNSOFT SUNSOFT SUNSOFT | 未未未8.未未未未未未未未未未未未未未 | SLG S·RPG ACT ETC 通信 PUZ 通信 周辺機器 SPT | |
| 12日 ★MYCOI 172 19日 ★MAVEL 173 下旬 GetBac 174 未定 ★Only yc 175 3日 ★チュウリ 176 未定 TRANS | E 段級バトル M BEST 東大将棋 四間飛車道場 VS. CAPCOM 2 ニューエイジオブヒーローズ Skers奪選屋 奪われた無限城 pu (仮) | カプコン コナミ ジェネックス 年10月 ピパテ-イツラブライグプトウェア アタリ 年11月 | 2,800円 2,800円 6,800円 6,800円 未定 未定 未定 | TAB TAB F-ACT RPG ADV ADV SPT ETC A-ADV | 260 | ファイヤーブロレスリング最新作(仮) ハイバーツアー エターナルアルカディア カルドセプト セカンド ぐるぐる温度2 (仮) Get Bass Battle サクラ大戦シリーズ SHINOBI (仮) シミュレーション (仮) 新ROOMMANIA (仮) | スパイク スパイク スパークティ セガガ セガガ セガガ セガガ セガガ セガガ | 未未,800定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定定 | SLG ADV ACT | HDD HDD |
| 79 未定 ★ファンタ 180 未定 金鉱戦策 181 未定 ★ 吸血姫夕 182 夏 | スティックフォーチュン2 ミュレーションインブッパター大地のロマンを求めて〜 2002 雑 2002 がVaranoir フール5 CUMENT OF METAL GEAR SOLID 2 スストラウションまげる・ロナーる 年パデッドと一人Angel・インノバイアの黙示録〜 &人(仮) | ジェネックス ファブコミュニケーションズ 年12月 ジェネックス 年夏以降 アイディアファクトリー エンターブレイン コナミ | 6,800円 未定 7,800円 未定円 6,800円 未定定 6,800円 | SLG SLG ADV SLG ETC ETC ETC HDD RPG ETC ADV | 272 未完定定定。 273 未未未未定定定定。 276 未未未定定定定。 277 未未未定定定定。 280 未未定定定定。 280 未未定定定定。 281 未未未定定定定。 282 283 未未定定定定。 283 284 284 284 284 284 284 284 284 284 284 | やきゅつく2002 (仮) レース(仮) グランツーリスモ4 (仮) ボイニーボイツ みんなのGOLF オンライン (仮) ダウンフォース (仮) ダウンフォース (仮) バーバリアン (仮) マイルストーム (仮) ラン ライク ヘル (仮) ロボーッグ (仮) | セガ セガ SCEJ SCEJ SCEJ タイタスジャバン タイタスジャバン タイタスジャバン タイタスジャバン タイタスジャバン タイタスジャバン タイタスジャバン タイタスジャバン タカラ | 元未未未完成之子。 | SLG RAC 通信 RAC 通信 ACT | i HDD i HDD |
| 190 夏夏 君が望ばれています。 表示望ばれています。 大学 ではいます。 また ではいます ではいます ではいます ではいます ではいます できます できます できます できます できます できます できます でき | 泳達Rumbling hearts~ 該連-Rumbling hearts~(初回限定版) シ外伝~復讐の聲い~ NFL2003(仮) 総制 明えよ刺 カルバレット 7th TARGET タフー3 「望 Online 941~逆転の太平洋~ トHEAT マッシュ2 | プリンセスソフト プリンセスソフト プリンセスソフト エービーアイソフト リグロンカプコン カプコン カプコン コーエー サミー セガ セガ/ヒットメーカー SCEJ SME SCEJ SME タイタスジャバン ナムコ ナバンプレスト | 6,800年末末末末末末末年1,800年定定定定円定定定定定円定定定定に定定定定円定定定定定円定定定定定 | ADV ADV ADV SPT RPG ADV ADV SPT RPG SLG RAC SPT PUZ RPG ETC SHT 未定 SHT AADV | 285 未未未未未未未未未未未未未 286 287 288 289 290 未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未 295 未未未未未未未未 296 未至 297 298 297 298 297 298 297 297 298 297 297 297 297 297 297 297 297 297 297 | Kunai (版) テーブルゲーム(仮) DーA (仮) DーA (仮) DーA (仮) カロックワークオンライン(仮) 新アヴションアドベンチャーゲーム (仮) オンドペン・ア・スング(仮) タイムクライシス3 (仮) ナムコスボーツオンライン (仮) ボンバーマン・オンライン ボンバーマン・オンライン 北太郎電鉄11 宇宙戦艦ヤマト イスカンダルへの追憶 機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙編 F-I (仮) ワールド・ネバーランド3 (仮) | テクモ トミー トンキンハウス ナムコ ナムコ ナムコ ナムコ ナムコ ナムコ ナムコ ナムコ バドソン バドソン バドソン バンダイ ビデオシステム リパーヒルソフト 童 | 不未未未未未未未未未未未未 10. 未未未未 | ACT TAB 通信 ETC 未定 通信 ADV 通信 SPT SHT 通信 SHT SPT 通信 | HDD HDD |



※写真はPS Oneのパッケージです





2.800円

5.800円

3,800円

3.800円

3,800円

5.800円

未定未定

未定

5.800円

未定 5,800円

3.800

サクセス J・ウイング J・ウイング J・ウイング J・ウイング

Tears

Tears

Tears

テクモ

プロシードユニ

ロックウェルインターナショナル

TAB

ADV

SLG

SIG

SLG

PUZ

SPT

SPT





GC本体
●任天堂●2001年9月14日発売
●19.800円(発売時は25.000円)
●同租物/コントローラ(×1)、ACアダブタ 印刷物

| No. 目 | タイトル名 | メーカー名 2年6月 | 価格 | ジャンル 備考 |
|--|--|--|--|--|
| 501 27日 | ボンバーマンジェネレーション | ハドソン | 6,800円 | ACT |
| 502 4日 503 18日 504 18日 505 19日 506 19日 507 19日 508 19日 509 26日 | CAPCOM VS. SNK2 EO 実況パワフルプロ野球9 Disney Sports:Soccer BEACH SPIKERS MUTSUとのほぼん スーパーマリオサンシャイン ★ニンテンドーゲームキューブメモリーカード251 神機世界エヴォルシア | カプナミ フナナガミミ セトモ天天堂 ESP | 4,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 2,000円 6,800円 | F-ACT SPT SPT SPT ETC ACT 周辺機器 RPG |
| 510 1日 511 8日 512 9日 513 9日 514 29日 | ディズニーのマジカルバーク ファンタシースターオンライン エピソード1&2 ZOIDS VS. ミッキーマウスの不思議な鏡 ★ WTA Tour Tennis Pro Evolution | ハドソン セガラー 任天文堂 コナナミ | 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 | ETC RPG 通信 F·ACT ACT SPT |
| 515 未定 | スターフォックスアドベンチャー | 任天堂 | 未定 | A·ADV |
| 516 未定 | 2002 エターナルダークネス 招かれた13人 | 任天堂 | 6,800円 | ADV |
| 517 未定 518 未定 519 未定 | ★ハリー・ボッターと秘密の部屋 新ミスタードリラー (仮) マリオバーティ GC (仮) | 年11月 IVかロック・アーデ・スクウェア ナムコ 任天堂 年12月 | 未定未定 | A·ADV ACT ETC |
| 520 未定 521 未定 | ゼルダの伝説 GC (仮) ★ ワリオワールド GC (仮) | 任天堂 任天堂 | 未定未定 | RPG ACT |
| 522 523 524 525 525 526 527 528 529 531 531 532 533 534 535 536 536 537 538 538 538 538 538 538 538 538 538 538 | ★ 権廉館のX I ~ The 4th MONDO2ICup Competition ~ バットマン ダークトゥモロー(仮) * 永世名人名 ニンテンド・ ゲームキューブ モデムアダブタ バイオ・バゲードの * UFC 2 TAPOUT GRAND HEAT ~ フランド・ゲームキューブ プロードバンドアダブタ キンタマンI世〜 * TUR マンダンド・カーは * TUR マンダンド・カード * NBAライブ2003 峠パトル(版) Disney Sports: American football Disney Sports: Skateboarding Disney Sports: Basketball F-ZERO GC (版) | 型でなった。 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 | 6,800定定定円定定定円円円定定定円定定定円定定定定円定定定定円に定定に円円円円に 3,800定 6,800定 | TAB ACT TAB 周辺機器 A-ADV F-ACT BAC BU機器 F-ACT SPT RAC SPT SPT SPT SPT RAC |
| 223 未定 | ソウルキャリバー2 | ナムコ | 未定 | F·ACT |
| 224 未定 | リッジレーサー最新作 | ナムコ | 未定 | RAC |
| 537 未定 | スターフォックス (仮) | 任天堂 | 未定 | SHT |
| 538 未定 | テイルズシリーズ(仮) | ナムコ | 未定 | RPG |
| 539 未定 | 新RPG(仮) | ナムコ | 未定 | RPG |
| 540 今冬 541 今冬 542 今冬 | 1080 GC メトロイドブライム (仮) Roll-o-Rama (仮) | 任天堂 任天堂 任天堂 任天堂 | 未定 未定 未定 | SPT ACT ACT |
| 543 2003年内 | ゴールド☆マウンテン | フロム・ソフトウェア | 未定 | RPG |
| 544 未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未未 | バイオハザード2 バイオハザード3 LAST ESCAPE バイオハザード4 (仮) バイオハザード CODE: Veronica 完全版 エターナルアルカディア スーパーモンキーボール2 バーチャファイタークエスト(仮) * GIFTPIA (仮) ドンキーコングレーシング(仮) マリオゴルフ GC (仮) マリオゴルフ GC (仮) | 157カカカセセセ任任任任 フココココフブブガガガ天天天天 文学堂堂堂 | 未未未未未未未未未未未未未 | A·ADV A·ADV A·ADV A·ADV RPG ACT 未定 RPG RAC SPT SPT |





Xbox





| No. E | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|--|--|---|--|--|------------------|
| 10000 | 2002 | 年6月 | | | |
| - 13日 - 13日 - 13日 - 13日 - 13日 - 13日 - 13日 - 20日 - 未定 | 梅沢由香里の囲碁セミナー 高橋純子の麻雀セミナー 中島哲也のオセロセミナー ビストロ・きゅーぴっと ビストロ・きゅーぴっと どきどきレシビBOX 米長邦雄の将棋セミナー ラリースボーツ・チャレンジ ファントムクラッシュ 2002 FIFA World Cup Programmable Gamepad | サクセス サクセスス サクセスス サククセスス サククセクロソフト マ元気 ギルモ | 5,800円 5,800円 5,800円 5,800円 9,800円 5,800円 6,800円 6,800円 2,980円 | TAB TAB TAB SLG SLG TAB RAC SHT 周辺機器 | |
| 609 4日 610 11日 611 25日 612 25日 613 25日 | マジデスファイト! THE BASEBALL 2002 バトルボールバーク宣言 ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン (RAZY TAXI) 3 High Roller (クレイジータクシー3) パローラー) 叢一MURAKUMO- | TAKUYO コナミ アスク セガ/ヒットメーカー フロム・ソフトウェア | 6,800円 6,800円 6,800円 6,800円 未定 | ACT SPT SPT ACT ACT | |
| 614 8日 615 22日 616 29日 617 未定 | エクスチェイサー 鉄騎 ★ WTA Tour Tennis Pro Evolution フライトアカデミー | アイディアファクトリー カプコン コナミ アクアシステム | 6,800円 19,800円 6,800円 6,800円 | RPG ETC SPT SLG | |
| 618 19日 619 下旬 | ★ MARVEL VS. CAPCOM 2 ニューエイジ オブヒーローズ Braveknight〜リーヴェラント英雄に | カプコン パンサーソフトウェア | 未定 6,800円 | F · ACT SLG | |
| 620 未定 | TRANSWORLD SURF | アタリ | 未定 | SPT | NAC PLEASE STATE |

未定

未完定定

未定未定

未未未未

未定未定

未定

459 460 461

私立鳳凰学園 SWEET HEART組

バーチャルリモコン (ヘリパートI) Q極クイズ こたえてブリーズ 爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド (仮)

爆烈サッカー タイブレーク ぱいるあっぷ・まーち

バトルシップヤマト

私立鳳凰学園 NATURAL HEART組 私立鳳凰学園 PURE HEART組

LOVE GAME'S PLUS ~かなり対戦テニス~

| 夏 トライアングル・アゲイン まキ 未定 ADV デルモ S・RPG ADV 上がよ人ら コナミ 未定 ADV ボルモ 2,980円 周辺機器 大定 S・RPG エキセ人ら コナミ 未定 TAB |
|---|
| 関するアプリア・アメイン |

| ゲームボーイアドバンス | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| ※写真は通常パッケージ のものです ※このはかにKOFバージ ラータ ■ンなどがあります ● 氏天堂 ● 2001 年3月21日発売 ● 18800円(発売時は9,800円) ● 同梱物/単三乾電池、印刷物 | | | | | |

| No. B | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|--|--|---|--|--|--------|
| | 2002 | | | | |
| - 148 - 218 701 278 702 278 703 278 704 288 705 288 706 288 707 288 708 288 | ファミリーテニスアドバンス ガチンコプロ野球 V-RALLY3 花札トランプ麻雀 デバチカ 和洋中 無シュートベイガレーR002 いくが爆撃を動かバトル!! Natural 2 - DUO- かまいたちの夜 〜アドバンス〜 ファミスタアドバンス 黄金の太陽〜失われし時代〜 かわいいベットショップ物語3 | ナムコナウプロダクションナウプロダクションナウプロダクションインフォグラムジャパンかール・オング・プロッコリーオメガ・ブロジェクトチェンソフトナムコ任天堂のかが出来が小がかり | 4,800円 4,800円 4,800円 3,980円 4,800円 6,800円 4,800円 4,800円 4,800円 4,800円 | SPT SLG RAC -TAB A · ADV ADV ETC SPT RPG RPG | |
| 709 4日 710 4日 711 4日 711 4日 712 4日 713 5日 714 5日 716 18日 716 18日 717 18日 718 18日 720 18日 721 19日 722 19日 723 19日 724 19日 725 19日 726 19日 727 19日 728 19日 729 20日 730 25日 730 25日 731 26日 732 25日 732 25日 733 26日 734 26日 735 26日 737 26日 738 26日 737 26日 738 26日 737 26日 738 26日 739 26日 738 26日 739 26日 739 26日 739 26日 739 26日 739 26日 739 26日 730 28日 731 26日 732 26日 733 26日 734 26日 735 26日 737 26日 738 26日 739 26日 739 26日 | 信長異聞 モンスターゲート 遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説 The Pinball of The Dead ハロボッツ ロボヒーローバトリング!! さくらももこのサウキカーコ/ル はめバネ 東京ミュウミュウ クラッシュ・バンディクー アドバンス Disney Sports: Soccer ヒカルの碁型・バンディクーアドバンス Disney Sports: Soccer ヒカルの碁型・バイヒート・メジャーリーグ・ベースボール2003 ビノビィー&フィービー 勝角師伝説 哲也一整る伝説や ハムスターバラダイスあどばんちゅ Hot Wheelsアドバンス BLACK / MATRIX ZERO 超風界村日 フィイルファイケーブロレスリング〜夢の団体霊堂 /~ メダロットG カブトバージョン アイス・エイジ ゴーストトラップ Disney Sports: Skateboarding バブルボブル OLDSNEW ときめき夢シリーズ(1) お花屋さんになろう! シャーマンキング 超占事略決2 昆虫博士〜ボンクムシつかまえて!〜 ガチャステ!ダイナデバイス・ブルー ガチャステ!ダイナデバイス・ブルー ガチャステ!ダイナデバイス・ブルー ガチャステ!ダイナデバイス・ブルー ガモをストの軸回路A カスタムロボGX Vマスタークロス | が一版・Wがイバットコーナミューナミューナミューナミューナー サッチス かっかり は かっかり は かっかり かっかり かっかり かっかり かっかり | 5.800 PH 4.800 PH 4.8 | SLG RPG RPG RPG RPG RPG RPG RPG RPG RPG RACT RACT RACT RACT A · ADV SPT A · CT RPG SLG SLG SLG SLG SLG SLG SLG SLG SLG SL | |
| 742 2日 743 2日 744 6日 745 8日 747 9日 748 9日 748 9日 750 上未定 752 未 753 5日 | スペースインベーダーEX スーパーロボット大戦R 風のクロノアG2ドリームチャンブ・トーナメント グレイテストナイン プロ野球チームをつくろう! アドバンス なかよにットアドバンスシリーズ® かわいい子猫 ミッキーとミニーのマジカルクエスト ミスタードリラーエース。あしぎなパグテリア ウッディーウッドペッカー (仮) エゴマニアーつかんで!まわして!どっずんばする!!─★コンバットチョロQ アドバンス大作戦 2002 LLEAGUE ブロサッカークラブをつくろう!アドバンス | タイトー バンコ セガ/スマイルビット セガ/スマイルビット 任天 モ大 ナムコ ケムコ タカラ | 4,200円 5,800円 4,800円 5,800円 4,800円 4,800円 4,800円 4,800円 4,800円 5,800円 | S・RPG ACT SPT SLG SLG 未定 ACT ACT PUZ SLG | 通信ケーブル |

| lo. 日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|--------|------------------------------|--------------------|--------|---------|---------------------|
| | 2002 | | 4.000 | AOT | |
| 54 6日 | 伝説のスタフィー | 任天堂 | 4,800円 | ACT | |
| 55 21E | | アットマーク | 5,200円 | | |
| 56 未定 | | 任天堂 | 未定 | ACT | |
| 57 未定 | | ブロッコリー | 未定 | ETC | |
| | 5005 | | | | |
| 58 下旬 | | ケムコ | 未定 | PUZ | |
| 59 未定 | マジャイネーション(仮) | エポック社 | 4,800円 | RPG | |
| 760 未定 | | ナムコ | 未定 | RPG | |
| 61 未足 | ★星のカービィ GBA (仮) | 任天堂 | 未定 | ACT | |
| | 20029 | | | ACT | THE RESIDENCE |
| | ★ハリー・ボッターと秘密の部屋 | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 未定 | ACT | |
| 63 未定 | | ナムコ | 未定 | RPG | |
| | 20029 | | | | STATE OF THE PARTY. |
| 64 未定 | | ナムコ | 未定 | PUZ | |
| 65 未定 | | ナムコ | 未定 | RPG | |
| 66 未足 | ★ゼルダの伝説 GBA(仮) | 任天堂 | 未定 | RPG | |
| | 2002 | | | AGE | |
| 67 夏 | クレイジーチェイス (仮) | ケムコ | 未定 | ACT | |
| 68 夏 | ドンキーコング ココナッツクラッカー(仮) | | 未定 | PUZ | |
| 69 秋 | ★逆転裁判2 | カプコン | 未定 | ETC | |
| 70 秋 | シルクとコットン | ++ | 未定 | ADV | |
| 71 秋 | ファンシーポケット(仮) | ジョルダン | 4,800円 | SLG | |
| 72 秋 | エレベーターアクション OLD&NEW | メディアカイト | 未定 | ACT | |
| 73 冬 | Disney Sports : Snowboarding | コナミ | 5,800円 | SPT | |
| 74 冬 | Disney Sports : Basketball | コナミ | 5,800円 | | |
| 775 年内 | | アイテイアファクトリー | 4,800円 | PUZ | |
| 776 年内 | ストリートファイターZERU3 (アッハー) | カノコン | 4,800円 | | |
| 777 年内 | | | | SLG | |
| 778 年内 | | 任天堂 | 未定 | ACT | |
| 779 年内 | ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版(仮) | | 未定 | RPG | |
| 80 今冬 | | | 未定 | ACT | |
| | 第元日 | | | | ALC: UNIVERSE |
| /81 未定 | | カプコン | 未定 | ACT | |
| 82 未定 | ロックマン エグゼ3 (仮) | カプコン | 未定 | RPG | |
| 83 未定 | | カルチャーブレーン | | SLG | |
| 84 未定 | シンデレラGBA | カルチャーブレーン | | SLG | |
| 85 未定 | 戦國麻雀「兵」 | カルチャーブレーン | | TAB | |
| 86 未定 | ぬいペッツ カフェ | カルチャーブレーン | 4,800円 | SLG | |
| 87 未定 | July Ju | コナミ | 未定 | PUZ | |
| 88 未定 | | コナミ | 未定 | 未定 | |
| 89 未定 | まじこね | ソフトマックス | 4,800円 | PUZ | |
| 790 未定 | | 任天堂 | 4,800円 | SLG | |
| 791 未定 | | 任天堂 | 未定 | ETC | |
| 792 未定 | | 任天堂 | 6,800円 | | |
| 793 未定 | | 任天堂 | 未定 | A · ADV | |
| 794 未定 | | 任天堂 | 未定 | RAC | |
| 795 未定 | | 任天堂 | 未定 | ETC | |
| 796 未定 | ルナブレイズ (仮) | 任天堂 | 未定 | RPG | |



| No. | B | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|-----|-----|---|--------|--------|------|-------------|
| | | 2002 | 2年6月 | | | |
| 801 | 28日 | From TV animation ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記! | バンプレスト | 4,500円 | RPG | |
| | | 2002 | 2年6月 | | | |
| 802 | 9日 | ★ ドラゴンボールZ 伝説の超戦士たち | バンプレスト | 4,500円 | TAB | ゲームボーイカラー専用 |
| | | 発売! | 日未定 | | | |
| 803 | 未定 | 漢字BOY3 | J・ウイング | 未定 | ETC | |
| 804 | 未定 | こぐるぐるぐる~ぐるぐるとなかよし~ | スティング | 未定 | ADV | |



| No. | E | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル 備考 | | | | |
|-----|---------|--|----------|--------|---------|--|--|--|--|
| | 2002年6月 | | | | | | | | |
| 901 | 13日 | グランスタ クロニクル | オメガ・ミコット | 5,200円 | S · RPG | | | | |
| 902 | 27日 | X CARD OF FATE | バンダイ | 4,980円 | ETC | | | | |
| | | 2002 | 年7月 | | | | | | |
| 903 | 4日 | アークザラッド〜機神復活〜 | バンダイ | 4,980円 | RPG | | | | |
| 904 | 12日 | フロントミッション | スクウェア | 5,200円 | S · RPG | | | | |
| 905 | 12日 | スワンクリスタル(ブルーバイオレット) | バンダイ | 7,800円 | 本体 | | | | |
| 906 | 12日 | スワンクリスタル(ワインレッド) | バンダイ | 7,800円 | 本体 | | | | |
| 907 | 12日 | From TV animation ONE PIECE グランドバトル ~スワンコロシアム~ | バンダイ | 4,500円 | F·ACT | | | | |
| 908 | 12日 | 約束の地 リヴィエラ | バンダイ | 4,980円 | S · RPG | | | | |
| 909 | 27日 | 犬夜叉~風雲絵巻~ | バンダイ | 4,980円 | ADV | | | | |
| | | 2002 | 年8月 | | | | | | |
| 910 | 未定 | 激闘! クラッシュギアターボ(仮) | ウィズ | 4,200円 | SLG | | | | |
| 911 | 未定 | デジタルモンスター Ver.WonderSwanColor (仮) | バンダイ | 4,200円 | SLG | | | | |
| | | 2002 | 年9月 | | | | | | |
| 912 | 未定 | SDガンダム ジージェネレーション(仮) | バンダイ | 4,980円 | S · RPG | | | | |
| | | 発売E | 未定 | | | | | | |
| 913 | 未定 | ダイス DE チョコボ | スクウェア | 未定 | TAB | | | | |
| 914 | 未定 | ファイナルファンタジーⅢ | スクウェア | 未定 | RPG | | | | |
| 915 | 未定 | 機動戦士ガンダム MSPLATOON.COM | バンダイ | 4,980円 | SLG | | | | |
| 916 | 未定 | ナムコスーパーウォーズ | バンダイ | 4,980円 | S·RPG | | | | |

ドオア アライブ3 パーフェクトガイド

A5判/288ページ/本体価格1,800円(_{税別)} 好評発売中!

Gジャン姿のヒトミが目印

本書の3大ポイント

- ●隠しキャラクター"アイン"を含む全17人を徹底攻略
- **②フレームデータをはじめ充実の完全技リスト掲載**
- ❸プレイヤーのレベルに合わせて懇切攻略
 - for初心者▶ 基本操作からゲームシステムまで初歩から解説
 - for中級者▶ 勝つための基本戦術や実戦的なコンボをマスター!
 - for上級者 > 各種データ満載の完全技リストでさらなる戦術の強化を!
 - for ALL▶ サバイバル&タイムアタックモードもキャラクター別に徹底攻略 コスチューム出現条件や超絶コンボほか気になるネタも満載

©TECMO,LTD.Team NINJA 2001,2002

Microsoft、Xbox、Xbox口ゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標又は商標であり、 Microsoftの許可を得て使用しています。





HALOをひもとく6大ファクター

キャンペーンモードを完全攻略

エンディングまでの最短ルートを公開

FPS (1人称視点ゲーム) における操作のコツを丁寧にレクチャ

マルチプレイモードの遊び方を徹底検証

2度目のプレイがさらに楽しくなるマル秘テクを紹介

すべてのマップをイラストで再現

ロー パーフェクトガイド

LD PERFER

SOFT ソフトバンク パブリッシング株式会社 ●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別) 宇宙イチ速いゲーム情報はココで! http://www.zdnet.co.jp/gamespot/ Publishing http://books.softbank.co.jp/

●小社お問い合わせ TEL: 03-5549-1201 ※土・日・祝日を除く 10:00~12:00 13:00~17:00 ●E-メール:magazine@softbank.co.jp

宇宙イチ速いゲーム情報はココで!

SOFT HANK

A5判

全128ページ オールカラー

価格1,300円+税

フトはどれだ!?

9.372

本命12回 9.3703

本命17回 9.3267

本命16回 9.2555

本命16回 9.253

本命16回 9.2482

本命10回 9.2295

9.25

9.3174

順位 前 1 1

2

3

4

5

6 8

7

8

9 1

20 20

今一番面白いゲームは果たしてどのソフトなのか? 自分が買おうと思っている ソフトはみんなからどんな評価を受けているの? そんな気になる情報を読者の みんなの投票で作っていくおなじみ「読者レース」のコーナー。「FFXI」も登場だ!

|全ハード読者レースとは?

詩者のみなさんに、自分でやったことのあるゲーム に対し10点満点の10段階評点で点数を付けてもら い、その全投票の累計平均点を誌上で毎号公開してい るコーナー それが「聴者レース」です。毎回、その時 点で一番面白いゲームはどれか? それを決めるの は、実際に自分でゲームを買って遊んだみなさんです。 投票の対象となるのは、2年以内に発売されたゲーム ソフト。みなさんの投票とともに寄せられたプレイの 感想やコメントは、随時誌面にて掲載させていただき ますので、みなさんのソフト購入の"参考意見"として 活用してください。なお、各ゲームの全投票平均点(オ ッズ)の公開は、信頼性を保つために、30票以上の投 票が集まった時点としています。

みなさんの投票しだいで、オッズはリアルタイムに 変化しますので、ふるって参加ください。

新・最強の名作の称号

最大2年間の掲載期間の間に、以下の高記録を 達成した作品には、ドリマガから「名作の称号」 として、2つの栄誉が段階的に授与されます。

9 占以 Fのオッ 読者〇本命 ズを10回以上 9点 0 週以上 連続で獲得した 作品は「読者本 命|作品として認定します。

読者本命」に 認定後、さらに 継続して連続25 回(1年)以上9



占以上を獲得し続けた作品は、不朽の 夕作「夕誉夕馬」として認定し、トロフ ィーの授与を致します。

全ハードオッズ表A

| 前回 | 機種/ジャンル | ソフト名/データ | 全投票平均点 |
|----|---------|---|--------|
| 1 | DC | サクラ大戦3~巴里は燃えているか~(通常版/初回限定版)本命18 | 9.5354 |
| | ADV | ●セガ●2001年3月22日発売●7,800円/9,800円 | |
| 2 | DC | ファンタシースターオンラインVer.2 本命180 | 9.4694 |
| - | RPG | ●セガ●2001年6月7日発売●4,800円 | |
| 3 | DC | ファンタシースターオンライン 本命13 | 9.4625 |
| 0 | RPG | ●セガ●2000年12月21日発売●6,800円 | |
| 5 | DC | エターナル アルカディア 本命18 | 9.4518 |
| J | RPG | ●セガ●2000年10月5日発売●6,800円 | |
| 6 | DC | サクラ大戦4 ~恋せよ乙女~(通常版/初回限定版) | 9.4381 |
| U | ADV | ●セガ●2002年3月21日発売●6,800円/8,800 | |
| 8 | DC | 不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参 | 9.4378 |
| | RPG | ●セガ●2002年2月7日発売●6,800円 | |
| 幸に | PS2 | ファイナルファンタジーXI ●スクウェア●2002年5月16日発売●7.800円 | 9.4285 |
| 7 | MMO RPO | ●スクウェア●2002年5月16日発売●7,800円 | |
| 9 | DC | AIR 本命18 | 9.4258 |
| J | ADV | ●NECインターチャネル●2001年9月20日発売●6,800円 | |
| 10 | DC | スペースチャンネル5 Part2 (通常版/初回限定版) | 9.42 |
| IU | ETC | ●セガ●2002年2月14日発売●5,800円/9,000円 (D-DIRECT専売) | |
| 12 | DC | カルドセプト セカンド 本命13 | 9.4045 |
| 15 | TAB | ●メディアファクトリー/大宮ソフト●2001年7月12日発売●6,800円 | |
| - | CC | ビニアつの赤! | 0.207 |

10 1 11 11 GC どうぶつの森+ FIC ●任天堂●2001年12月14日発売●6,800円 12 14 DC Close to~折りの丘~ は命11回 9.387 本命12回 9.3858 ADV ●キッド●2001年4月19日発売●6,800円 box JSRF ジェット セット ラジオ フューチャー

13 13 (日) ●セガ●2002年2月22日発売●6,800円 PS2 ICO 14 17 ADV ●SCEJ●2001年12月6日発売●5,800円
GBA ファイアーエムプレム 封門の剣
SIS ● 任天皇 2002年3月29日発売●1,800円
PS2 メタルギア ソリッド2 サンズ・オフ・リバティ (連常版/ブレミアムバッケージ版) 本命13回 9,3546

61 ●コナミ●2001年11月29日発売●6,800円 Memories Off 2nd (通常版/初回限定版) 本命17回 9.3382 17 21

ADV ●キッド●2001年9月27日発売●3,800円 PS2 ワイルドアームス アドヴァンスド サード (通常版/ブレミアムボックス) 9.338 RP6 ●SCは 2002年9月1日発売●5,800円/8,800円 DC パワースマッシュ2 本倉11回 9.333 18 15 本命11回 9.3333 SPT ●セガ●2001年11月5日発売●5,800円 PS2 真・三國無双2

ACT ●コーエー●2001年9月20日発売●6,800円 GC バイオハザード •ADV ●カプコン●2002年3月22日発売●6,800円 S2 BUSIN~Wizardry Alternative~ 本命12回 9.3043 22 16 ●アトラス●2001年11月15日発売●7,800円 23 22 本命18回 9.3023 Kanon

●NECインターチャネル●2000年9月14日発売●6,800F Never7~the end of infinity~ 24 25 ド●2000年12月21日発売●6,800円 25 23 ヤガガガ

16 ● セカカ 2001年3月29日発売●5,800円/9,800円 N64 風来のシレン2 鬼襲来!シレン城! RPG ●チュンフト●2000年9月27日発売●6,800円 PS2 Missing Blue (通常版/初回限定版) また ●トンキンハウス●2001年7月26日発売●6,800円 DC MISSING PARTS~the TANTEI stories~ 26 33 28 31

28 31 NISSING PARTS~the TANTEI stories
29 29 D ゼロガンナー2
30 27 PSE WRC・マールド・ラリー・チャンピオンシップ~
81 4 PSE パーマールド・ラリー・チャンピオンシップ~
81 34 PSE パーターのでは第1月3日発売●6,800円
32 28 D 両の合う 歳月不待人一TIME AND TIDE─ 本命11回 9.2238 9.2222 本命10回 9.2058

本命11回 9.2 ガ●2000年12月7日発売●5,800円 GBA 逆転裁判 33 30 本命14回 9.1948

下TC ●カプコン●2001年10月12日発売●4,800円 □□ こみつくパーティー (通常版/限定版) ADVASU® ●アクアプラス●2001年8月8日発売●4,800円 34 35 本命18回 9.1895 プラス●2001年8月9日発売●6,800/7,800円 Xbox HALO 35 32 9.1714

SHI ●マイクロソフト●2002年4月25日発売●6,800円 PS 高機動幻想 ガンパレード・マーチ \$LG ●SCEJ●2000年9月28日発売●5,800円 □C 探偵紳士DASH! 36 36 本命18回 9.1666 **37** 38 本命12回 9.1653 本命17回 9.1547

ADV ● アーベル●2000年12月21日発売●6,800円 PS 風雨来記 ABV ● F·O·G●2001年1月18日発売●5,800円 PS2 ARMORED CORE3 38 39 9.1538 ACT ●フロム・ソフトウェア●2002年4月3日発売●6,800円 GC 大乱闘スマッシュブラザーズDX 本命14回 9.1487

●任天業●2001年11月21日発売●6,800円 サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~(通常版/初回限定版/メモリアルバック版) 本命16回 9.137 41 45 ADV ●セガ●20 PS2 鬼武者2 ガ●2000年9月21日発売●5,800円/7,800円/3,800円

42 46 ◆ADV ●カプコン●2002年3月7日発売●6,800円 新着本命馬紹介

高い評価を受けている2本。ついにランクイン!

SW PS2 ファイナルファンタジーXI

スクウェア/2002・5・16 7.800円/RPG

READERS RACE Since 1991

読者の全投票平均点 9.4285

9.6

「ファイナルファンタジー」シリーズといえば、映画 さながらの映像とストーリー展開、魅力的なキャラク ターが人気のRPGですが、これまでのシリーズとは また違った新しい「ファイナルファンタジー」がここ には構築されています。といっても、世界観やアイテ ム、魔法といった雰囲気はそのまま。おなじみの空気 の中で違和感を感じることなく"ヴァナディール"と いう1つの世界に身を投じることができる。基本的な システムは、慣れ親しんだシリーズだけあって、これ まで同様、奥の深いゲームとしてのRPGを楽しめま す。それだけでなく、それ以外の要素についてはすべ てが新しく新鮮。何しろ、冒険する相手は生身の人間。 決められたセリフもストーリー展開もありません。そ れを作るのは自分であり、そして仲間なのです。もち ろん、みんながみんな自分の味方というわけでもなく、

良い人だけでなく、もしかすると悪い人だっている可 能性もある。そういったすべてが"ヴァナ・ディール" という、現実とは違うところにあるもう1つの世界を 作り上げている。また、驚くべきは、β版でも十分に 完成度が高く面白かったのに、製品版ではそこからさ らに改良されているということ。違うゲームと言って しまってもいいくらい、改良されている。名前ばかり の続編や移植作品があふれるなか、この事実はとて も好印象でした。いろいろと買いそろえるものが多く、 しかもそれがわかりにくかったり、ハードディスクへ のインストールや認証登録といったゲームスタート までの準備が長く険しかったりといろいろと大変なの ですが、それだけの苦労を越える価値はあります。ゲ ーム文化の進んでいる日本ですが、オンラインゲーム に関してはまだ遅れ気味。でも、その数少ないタイト ルが、「PSO」といい、この「ファイナルファンタジ ーXI」といい、世界に胸を張れるものばかりで誇らし いです。(東京都・高野晴臣・32歳)普通のゲームで も時間をとられて困るのに、「ファイナルファンタジ -XI」をプレイする人はかなりの覚悟が必要です! もしかすると実生活が左右されちゃうくらいの中毒性 があります! やり始めたら最後、とても恐ろしいゲ ームです(笑)。(大阪府・永澤信一・23歳)

NEW PS2 Kanon



NECインターチャネル 2000・9・24/6.800円/ADV

読者の全投票平均点 9.0833

シナリオが素晴らしい。そして、音楽がその素晴ら しい物語をさらに盛り上げている。キャラクターも個 性的で、かつ魅力的。特にメインヒロインである月宮 あゆのエンディングは、涙なしに見ることができない くらい感動的! 元祖であるPC版の登場からずいぶ ん月日が経過しましたが、やはり素晴らしいものは素 晴らしい。グラフィックはキレイだし、読み込みのス トレスもない。PC版をやったけれど、また新たな気 持ちでプレイしなおすことができました。この感動を 未体験だという人はもちろん、私と同じようにPC版

をプレイしたという人にもオススメしちゃいます。さ まざまなイラストを堪能できるオマケモードもあって、 満足度は高い! (東京都・浜野俊・23歳)特に追加要 素はないが、他機種のものと比べても引けをとらない (もとがいいですから)。(東京都・エスパー江口・17 歳) すでにDC版を所有しているので一番気になった のは追加要素だが、期待していたほどなかったのが残 念。音声の取り直しや効果音の追加程度では……。と いっても完成度は高く、特にシナリオについては秀逸 すぎる作品なので、未プレイの人はぜひ! (兵庫県・ 渡辺義光・23歳) グラフィックとかに描き下ろしがほ しかった。ストーリーは◎。(静岡県・祐一・17歳)パ ソコンからDC、そしてPS2でまで発売された本作で すが、すでにプレイされた方に6.800円の価値がある かどうかというと疑問。プレイしてみたかったけど、 DCやパソコンを持っていなかった、というような人 にはおすすめできますが、プレイ済みだった僕には6,8 00円の価値はなかった。(岡山県・レッドマン・15歳)

注目の「FFXI」 7位で初登場! 「ファイアーエムブレム」 15位へ

各ハード陣営が入り乱れてのランキ ングとなってきた全ハード読者レース の上位陣。今回は売り上げこそスロー な出だしだった「ファイナルファンタジ ーXI」が、まずは初登場7位の高順位で 登場。上位を占めているDCソフト群は、 すべてが射程圏内にある高オッズは、 そのデキの良さを証明していると言え そうだ。ほかではGBA 「ファイアーエム ブレム」が前回7位から15位まで後退。 今後もそれぞれの動向は注目だぞり



「FFXI」はオンライン専用 その評価は高い

※このオッズランキング表は、読者のみなさんからの投票の全累計平均点数を各ソフトごとに小数点第4位まで(5位以下切り捨て)表 示してあります。オッズ (読者平均点) が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位としてお ります。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2 ~3カ月経った頃のほうが、評点はより正確な数値になっていきます。「参考」とする際も、注意してください。

ズ表

43 37 PS2 東京魔人学園外法帳(通常版/特別限定版) 本命18回 9,1181 44 44 REE ●女が●201年9月8日発売●7,600円 PS2 ARMORED CORE2 ANOTHER AGE 47 9 1142 46 9 102 42 9.0958 47 41 本命11回 9.0919 48 48 AW 9: # 2: # 2: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: | 4: 20: 49 54 50 0 0833 ANY ●NECインターチャネル●2000年9月24日発売●0,800円 CAPCOM VS.SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 カプコン●2001年9月3日発売機会30円 51 9.0808 #カプコン♥2001年9月13日発表♥6.800円 スーパーリアル麻雀 ブレミアムコレクション 9.0714 52 53 PS2 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX 9.0694 53 49 54 9.0669 55 9 0408 55 50 ●ガスト●2001年5月21日発表●6.850円/9,500円 ゴルフしようよ2 新たなる挑戦 56 51 9 0408 9.0384 57 43 9.0374 56 59 0 0 57 8 9917 60 63 61 68 8 9642 8.96 62 59 8.9509 63 8 9411 64 66 8 9397 65 67 66 8.9272 65 8.9189 67 60 8.9039 72 EID ●trが●2001第12 GC バトル封神 69 61 ACT ●コーエー● 2002年3月20日発売● 3,800円 PS2 ときめきメモリアル3~約束のあの場所で~(通常版/限定版) 8.898 70 70 9月 ● 〒大き ※ 2001年12月2日 日発表 ● 5.800円 2.800円 PS2 電車でGO!新幹線 山陽新幹線編 9.24年 ● 2011年9月2日 日本 ● 5.00円 PS サモンナイト2 ・15円 ● パンプレスト ● 2011年8月2日 日本 ● 5.800円 71 8.8888 PS サモンナイトと PS サモンナイトと PS 1 サモンナイトと PS 2 サモンナイトと PS 2 サモンナイトと PS 2 サモンナイトと PS 2 サモンナイトと GBA クライクスオッカ外形で The Knight of Lodies PS 2 サンクチム ハーツ GBA クライクスオッカ外形で The Knight of Lodies PS 2 サンクチンスクロのよりに長石UE プロサッカークラブをつくろう! PS 2 サンクス 2000年3月19年3月19日 アロサッカークラブをつくろう! PS 2 ファイナルファンクジー K PS 2 コース 2000年3月19日 2010年3月19日 2010年3月19日 2010年3月19日 2010年3月19日 2010年3月19日 2010年3月19日 2010年3日 2010年3月19日 2010 8 8817 72 74 8.8571 73 8 8518 81 8 8363 75 78 8 8275 76 75 8 8275 79 8.8181 78 82 8 8 79 76 PSC 2 - 回志報記 (ALBERTADO) (AL 8.7826 80 80 8 7769 8 7692 82 69 8.7692 83 8.7641 8 7515 85 8.75 86 8.75 87 8.7435 88 8.7333 89 8.7272 qn 8.7247 91 8.7225 92 8.7173 93 8.7154 8 7119 95 96 PS2 ACE COMBAT 04 shatterd skies 8.7108 96 8.7073 97 8.6956 98 8.6949 8.68 8 6774 8.6666 8.6666 8 6666 8.6428 8.6418 8 6394 8.6315 8 6044 | 110 | 111 | PS2 | 実況パワフルプロ野球6 決定版 | 111 | 121 | GC | RUNE | PS2 | 東京の計算が開発を決めて | 112 | 109 | PS2 | アルフェンス | PS2 | PS 8.6 8.6 8.5882 8.5833 8.5714 8,5714 8.56 8.5555 118 113 PS スーパーロボット大戦な外伝(通常版/初回限定版) 8 5511 | 115 | 113 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 115 | 11 8.5357 8.5 8.4818

新着対抗馬紹介中堅ソフトといっても手堅いデキ。「ギレン」はまあまあの位置?

トルネコの大冒険2アドバンス ~不思議のダンジョン~ NEW GBA PS2 サーヴィランス 監視者



エニックス/2001・12・20 5.980円/RPG

読者の全投票平均点 8.5714

7.75

基本的にはPS版の移植といった感じ。それにして も、PS版と同じ内容を携帯機でここまで再現できて いるのはスゴイと思う。アドバンス版ならではの新要 素、通信ケーブルを生かしたアイテム交換がうれし い。(東京都・松井康司・23歳)携帯機ならではの熱 中度があり、やり込める。多少、処理が遅くなるとこ ろとかあるけど、改めて携帯向きのゲームだと思えた。 (大阪府・甲児・36歳)電池切れで装備品がなくなっ てしまうのはどうかと。(福井県・独眼竜草餅・28歳)



SCEJ/2002·4·25/5,800円

読者の全投票平均点 8.5714

7.0

操作が簡単で、すぐにゲームに慣れることができる。 6つの監視カメラは場面的なつながりがあり、監視者 の雰囲気を十分に味わうことができる。プレイ履歴が 詳しく表示されるので攻略しやすく、つまることはない。 アニメーションパートもレベルが高くて、見ていて飽 きない。(鹿児島県・西村江平・23歳)カメラを駆使 したシステムは、テレビ画面を見ているプレイヤーの 立場をうまく利用している。ただタイミングが面倒で 飽きてしまいがちかも。(千葉県・斉藤謙・32歳)

SF PS2 湾岸ミッドナイト 133着 SM WSC 魔界塔士 サ・ガ



読者の全投票平均点 8.4

8.0

『ドリマガ』でアーケード版の紹介記事を読んで以 来、原作にハマった者として、このPS2版の方も楽 しみにしていました。しかし、難易度が高いように思 う。ACモードはコンティニューできるからいいのだが、 ミッションモードはワンミスしただけで取り返しがつか なくなるのが痛い。あと、「湾岸」といえばトラックが 出てくるが、アザーカーは一般車ばかりでトラック が出ないのが残念だった。(愛媛県・徳田優・29歳)

I.

議者の全投票平均点 8.375

個性的なセリフに変更が加えられていないのが良 い。「なんのようだ!」とか。チェーンソーも健在だし な。(岡山県・井上敦雄・22歳)昔のモードでプレイ できるのがいい!(東京都・エスパー江口・17歳)こ の手の作品は"懐かしい!"の一言に尽きる。もちろ んそれだけでも十分楽しめるんだけど、こうも懐かし タイトルばかり出てくると、もう少し新しい要素がほ しくなってくる。わがまま?(岡山県・久野龍二・23歳)

NEW PS2 機動戦士ガンダム ギレンの野望~ジオン独立戦争記~



『『i バンダイ/2002・5・2/6,800円 SLG

読者の全投票平均点 8.3636

8.66

軍団制の導入や内政コマンドの追加など、前作よ り国家そのものを動かしている感じがするところが良 い。軍団単位で制御できるので、ユニットの管理が しやすくなったところも気に入っている(全12軍団と いうのは、少ないように感じられるが)。兵器のカスタ マイズも可能なので、偏ったMSの育て方もできるし (笑)。3Dになった戦闘シーンも、まるで本物さながら

のようにカッコよくて、しかも見るのに飽きてしまった ら、スタートボタンでスキップできるというのも便利。 また、シナリオが一年戦争に限定されたことで、使え るキャラクターも増えて、キャラクター同士のやりとり や人間関係が深くなっているとも思う。DVDになった せいか、アニメーションシーンが多いのも印象的だっ た。しかし、何よりも評価できるのは、読み込み時間 やコンピュータの思考時間も短くなっていること。ど ちらも、ゲームのテンポに関わる大切な要素なだけに うれしい。また、ゲーム本編とは関係ないが、オマケ 要素が満載なのはファンとしては純粋にうれしかった。 (東京都・工藤亮太・32歳) 戦略性は高くなったとは思 うが、一方で難易度は下がり、しかもプレイヤーの自 由が制限されたように思う。コンピュータの思考にも 物足りなさを感じてしまう。(京都府・森本博之・23歳)



バンダイ/2001・12・27 5,800円/RPG

読者の全投票平均点 8.2222

戦闘シーンやビジュアルシーンは、とてもよくでき ていて良かったです。1つの攻撃でも、数種類もの画 像があるといったプレイヤーを飽きさせない作りは最 高でした。しかし連続で強いボスキャラと闘うシーン が何カ所もあり、それはとてもツラかったです。イベン トが始まると終わるまで村に戻れないのも不便でし た。(埼玉県・畔上祐二・16歳)フルボイスなイベント パート以外はPSという感もなく、ファミコンの匂いす ら漂うレトロな感じ。(北海道・今川北斗・13歳)

NEW PS2 ひっぱリンダ



読者の全投票平均点 7.1

敵をひっぱることでダメージを与えるという、新感 覚なアクションが楽しい。ボスの攻撃パターン、デザ インとかもバラエティにとんでいて飽きがこない。た だ、敵との距離感がつかみにくいし、マフラーで敵や ものをひっぱるという独特の操作方法なのに、チュ ートリアルや練習モードが用意されていなかったの は残念です。(愛知県・篠原達也・25歳)ノリもテン ポも良いのですが、敵との距離感がつかみにくいこ とだけが悔やまれる。(和歌山県・池上利剣・29歳)

全ハード対応! 今はこれが旬なソフト!!

かぞもり点台すッズ25回! HALO (ヘイロー)



北米&欧州で大ヒット中のFPS (first person shooting=主観視点 シューティング)。アメリカでは目新 しいとは言えないジャンルだが、敵の 動きやSF的演出などの作り込みで他 作品を圧倒。日本国内版の評価も高い。







- ●マイクロソフト ●2002年4月25日発売 ●6.800円
- ●ADV (SFシューティング アドベンチャー)●1~4人(最大16人)

読者の全投票平均点 9.1714

9.8

本誌レビュー評点

芸の細かい演出が生むスケール感

地球軍の海兵隊所属のアンドロイド兵士「マスターチーフ」となり、人類と交戦中の異星人「コヴナント」と戦うSFシューティングゲーム。宇宙にアかぶ環状構造物「HALO」の謎を解き明かしつつ対コヴナント戦線を展開していく。謎に迫るうちに第3、第4の勢力も登場し、戦いは混戦の様相を呈する。雪上戦や暗視スコープを用いての夜戦など"その気"にさせるシチュエーションの連続でミリタリー&SFファンをKO。最大16人の対戦もアツい。



メーカー さんから ひとこと 全国大会に参加してくれたみなさん、ありがとう! 地区予選を勝ち抜いてきた強者達の熱く激しいバトルで決勝は大盛り上がりでした! プレス対抗戦ではドリマガさんが優勝、気合い入ってましたね漁んさん! ところでみなさん、キャンペーンモード「レジェンド」でのエンディングはもう見ましたか? (MS広報/上西)



Written by

漁ん

られる。好きなゲームは「おニャン子タウン」など。を感じ、1人用を再プレイ。コヴナントの可愛さにあを感じ、1人用を再プレイ。コヴナントの可愛さにあず、ア対抗戦で優勝。その後地球人同士の戦いに疑本作のていねいな作りに惚れ、やり込んだ甲斐あって本作のていねいな作りに惚れ、やり込んだ甲斐あって

弾丸 コミュニケーション

目の前には約1分前に敵の反応が消えた曲がり角。グレネードを投げ込んで、隠れていないか確認する。……反応なし。銃を構えた俺は仲間と同時に通路に飛び込む!

……「HALO」の発売以来、編集部では こんな模擬戦闘が毎夜のように行われてい た。4対4でのチーム戦、8対8のフラッグ争 奪戦……etc.おそらく今日も世界のどこか で息詰まる戦闘が行われていることだろう。

しかし! 俺はもうそんな対戦に興味はない!! 俺たちには殺し合う理由がないのだ(こんなことを言ってるのはドリマガHALO部で俺だけだが……)。それよりも俺が好きなのは1人で遊ぶキャンペーンモード。このモードでの俺は、最強部隊「SPARTAN-II」の最後の1人、マスターチーフ。敵は30年もの間、地球を攻撃し続けてきた異星人「コヴナント」。戦う理由は十分すぎるほどある。しかも敵のコヴナントどもがまたイイ動きをしてくれるんだ。俺が基地に忍び込んでいることにも気付かずウロウロ見回りをしてたり、とこのでいることにも気付かずでロウロ見回りをしてたり、といるでいまって脊椎を砕いたときの快感は筆舌に尽くしがたいものがある。近づくのに失

敗してこちらに気付けば「This way!(こっちだ!)」なんて仲間を呼び、戦力が整うと「Kill!(殺せ!)」なんて叫びながら発砲してくる。そこにグレネードを投げ込んでやれば、叫びながら横っ飛びで散り散りに逃げていく。そんなコヴナントの動きを見るにつけ「本っ当によくできてるな」なんて思ったものだ。しかしこのとき、俺はまだ本作の本当の凄きには気付いてはいなかったのだ……。

その"HALOの暗黒面"に気付いたのは、ゲーム中盤から登場する第3勢力、フラッドに遭遇してから。知的生命に寄生して行動するフラッドは痛みも恐怖も感じない。強力な武器をブッ放されようが、腕を吹き飛ばれようが、全速力で突進してくる。 ―― 怖い!!
人間臭いコヴナントと散々戦ってきた俺にはアイツらがとてつもなく"恐ろしいモノ"に見えたのだ。何も通じない、何も恐れないフラッドに対して、コヴナントはなんと話のわかるヤツらなのか。"戦闘"という形ではあるが、コヴィと俺の間には、確実にコミュニケーションが成立していたのだ!

そんな"奇妙な関係"に気付いた瞬間からというもの、コヴナントのなんと愛らしいことか。フラッドとコヴィが交戦しているのを目撃すると、ど~してもコヴィを応援してしまうのだ。両方敵なのに……。

HALO耳より情報

非公式ながらも「HALO」コア・ファンたちの間で盛り上がっているのが、インターネットを使った通信対戦。これをプレイするにはADSLなどの高速回線とインターネットに接続可能なPCが必須。http://www.xbconnect.com/で専用ソフトをグウンロードし、各種設定を済ませれば対戦できる。設定にあたっては、PCやネットワークにかんする知識が必要だ。



しい人はトライしてみよう。対戦好きの夢。PCにくわ

視点操作と移動を同時にこなさなければならない のには慣れがいるけれども、その視点操作や移動、キ ーレスポンス等、このタイプのゲームの命ともいえる 操作性はかなり良好。難易度が選べる、その中のビ ギナーだと結構ごり押しで進められる、新しい操作が ある時にはチュートリアルが出る、どこへ行けばいい かナビゲートしてくれる、最初のミッションの攻略が付 録として付いている……など、初心者へのフォローが しっかりしてたのも好印象だ。(岡山県・ハンス・ MM・22歳) このような視点のゲームは初めてプレイ したが、思っていた以上に面白かった。自分がゲーム キャラクターになりきることができる。(三重県・佐藤 綱道・30歳)説明書の懇切ていねいさが明らかに従 来の洋ゲーとは一線画しているうえ、レベル1は攻略 ガイド付きという親切さに、このゲームをプレイヤーに 快適に楽しんでもらおうというメーカー側の気持ちが よく表れていると思った。ただし、一人称視点のシュ ーティングというのは、3D酔いする者にとってはプレ イするだけで苦痛です。(愛知県・アイアン・35歳)

| | | 110 | 主ハーカンス扱い | |
|-------|-----|------------|--|---|
| 順位 | 前回 | 機種/ | ソフト名/データ | 全投票平均点 |
| 100 | 100 | nc. | プロ竪球エー!たつノスミルをみばう! | 8.4583 |
| 104 | 104 | NIGE | プロリカルテー Tree フィップ Traceでは ファ・ センドラの1945 PRINTER 98.000 TO F T | 8.4583 |
| 124 | 124 | EIC | ●SNK (限プレイモア販売) ●2001年9月13日発売●4,500円 | |
| 125 | 120 | FOE | と.し.ヒ(連帯版/ フレミアムハッケーン版) | 8.4571 |
| | | | | 8.4444 |
| 127 | 118 | PS2 | 21-1 WO UNE - # **** **** ************************ | 8.4285 |
| 120 | 122 | | | 8.4285 |
| | | #16 D.C | ■バング×● (***) 18 日 月 (***) 18 日 日 (***) 18 | 8.4285 |
| 129 | 126 | 810 | ハントレット ソート ●tガ●2001年2月15日発売●5,800円 | |
| 130 | 127 | PS2 | ルナラのドルスドルに対象を340円 シェンツーリスモ3 A-spec (MEGA HITS/シリーズ版あり) ・ロスにあるのでは対象に対象を表象の研究よの中、MEGA HITS版 | 8.4264 |
| 131 | 128 | PS2 | | 8.4193 |
| 132 | 垒 | PS2 | ファイアルファンタシー X - 2/2/2 * 2001/13月2年 * 3/2/2 * 3/2 * 3 | 8.4 |
| 122 | 25 | WSC | ●元素●2002年3月28日発表●6.800円 簡界搭士 サ・ガ | 8.375 |
| 100 | 柳 | 396 | ●スクウェア●2002年3月20日発売●5,200円 いたがエフトリートラ 停下回来にしておける /。 完成物師つま /。 | 8.3636 |
| 134 | 119 | TAB | ●エニックス●2002年2月28日発売●5.800円 | |
| 135 | 131 | A+ADV | ルイージマンション サ任天変を201年9月14日長天春6,800円 | 8.3636 |
| 136 | 132 | PS2 | ルイージンネジリンタ ・ 位式変量:000 ネジ月 14日度音車6,000円 ワールドサッカー・ウイニングイレブン5 ファイナルエヴォリューション ・ コナミ 8001 は751 月 15 日本 8 ・ | 8.3636 |
| 137 | | PS2 | 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ~ジオン独立戦争記~ | 8.3636 |
| 120 | 122 | GBA | ヒカルの碁 | 8.3513 |
| 100 | 100 | TAB DS2 | ラオ: 急201年10月28日 長乗●4,800円 Devil May Cry ラカブコン参201年8月28日発売●5,800円 | 8.3478 |
| 139 | 135 | ACT | ●カプコン●2001年8月23日発売●6,800円 | |
| 140 | 136 | DC SPT | ●カプュシ®の00年8月21日景色6,800円 サカつく特大号2 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! ●±がき201412月13日景色4,800円 | 8.3478 |
| 141 | 130 | PS | ミスタートリラークレート | 8.3333 |
| 142 | 140 | PS2 | サカムでの001年11月22日表で4,600円 みんなのGOLF みんなのGOLF ランド - ※ 001年2月27日 第 201日 第 201日 | 8.3333 |
| 140 | 107 | 060 | グランツーリスチョンセプト 2001 TOVYO | 8.33 |
| 7 4 4 | 104 | DS. | ティアリングサーガ フトナ茁雄跳記 | 8.3217 |
| 144 | 134 | S+RPG | ディアリング・カーバーエア・矢線球球店 はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ | |
| | | | | 8.3125 |
| 146 | 141 | PS | Sister Princess (通常版/初回限定版) | 8.2816 |
| 147 | 142 | GBA | ファイナルファイトONE | 8.2816 |
| | | | | 8.25 |
| 140 | 744 | 082 | 由武老(MEGA HITSドループ版表的) | 8.25 |
| 143 | 144 | C-D-A | *** | 8.24 |
| 150 | 143 | BPG | ●カプコン●2001年12月21日発表●4,800円 | THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE |
| 151 | 新 | PS | プレスタ フノア・イフ 中に中のサー 大 <mark>夜文 </mark> | 8.2222 |
| 152 | 147 | Xbox | 式神の城 (通常版/限定版) | 8.2173 |
| 153 | 146 | PS | EVE THE FALAI ALLIACTION (進帝版/ 初回限定版) | 8.1851 |
| 154 | TAE | PS | ふりむけげ端に | 8.1818 |
| 104 | 140 | GRA | ●プンセルフ 7 1 ●2001年4月31日発素●4.800円 関金の太陽〜開かれし封印〜 ●任変章※301年月日発酵●480円 | 8.1506 |
| 100 | 101 | RPS | ●任天堂●2001年8月1日発売●4,800円 | |
| 156 | 148 | RAC | サルエー・フレース アリーストーム の記念を記念を表現の日 ウェーフレース アリーストーム の記念を記念を表現の日 ロマンシング・サ・ガ 2-22-2-790の日末日の日本を上の日 | 8.1428 |
| 157 | 149 | WS | ロマンシング・サ・ガ ●スクウェア●2001第12月20日発売●4.200円 | 8.1333 |
| 158 | 150 | PS | RPGックール4 | 8.125 |
| 159 | 138 | PS2 | UNISON | 8.0625 |
| 100 | 150 | PS2 | ● 7.2 ₹ ● 2003年11月30日発売 ● 6.800円 絶体組命都市 | 8.0 |
| | | A-ADV | ●アイレムソフトウェアエンジニアリング●2002年4月25日発売●6,800円 | |
| | 153 | SPT | <u>●アイトルグラトフェンジニアリング●2002年月26日発表●6,000円</u> パーチャストライカー3 Ver.2002 <u>●北京●2002月14日展表●6,000円</u> | 8.0 |
| 162 | 155 | ILS IE 7A | マシカル料理 | 8.0 |
| 163 | 156 | PS2 | 9.2-ヹ-●2022年3月2日発売●5,002円 トゥルーデプストーリー3 5.2-2-プ-V-K-2 ●2021年4月5日発売4,002円 | 8.0 |
| 164 | 154 | GBA | フリオカート アドバンフ | 7.96 |
| TOP | 150 | GRA | 572-KII5-0 | 7.9545 |
| 700 | 700 | 082 | し,ガイヤ デュエルサーガ | 7.9285 |
| | | Dea | グロ ニン・井 T ('英帝VE /47回即中VE) | |
| 16/ | 160 | RPG | ウローフノリー』(週帯版/初回限定版) ●アトラス●2001年7月25日発表●6,800/12,800円 | 7.9137 |
| 168 | 164 | WSC | ファイナルファンタジーⅡ ●スクウェア●2001年5月3日発売●5,200円 | 7.9111 |
| 169 | 158 | GB | フローブンツーは (理ค版) * 初回時走版 / ファイナルファンタシー □ - 2-2-21 * 2690 3581 1825 4 8 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 | 7.909 |
| 170 | 105 | GRA | ソーックアドバンフ | 7.875 |
| 171 | 161 | PS2 | ヴァンバイアナイト | 7.8666 |
| | | COA | Third and American | 7.8571 |
| | | | | |
| 1/3 | 15/ | TAB | センスター・ファームアドバンス ・デンスを800m242月13日表を800円 桃太郎電鉄 ~九州編もあるばい~ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ | 7.8461 |
| 174 | 166 | PS2 | 様太郎電鉄 〜九州艦もあるはい〜 *********************************** | 7.8421 |
| 175 | 163 | GBA | 鉄拳アドバンス ● # 4 G = 0:001 年12 #2# E # R = 0 5:00 P | 7.8333 |
| 176 | 167 | PS2 | ● TAL → 2001年17月1日末年 → 3,00円 ■ SCEL → 2001年10月1日末年 → 3,00円 | 7.8333 |
| | | | | 7.7857 |
| | | | | 7.7586 |
| | | Dea | 71 421 # 0 | |
| 1/9 | 1/2 | RAC | ● ナムコ●2002年3月28日発売●6,600円 | 7.7142 |
| 100 | 1/4 | MIRPGIO | ●エニックス●2000年8月26日発売●7.800円 | 7.6767 |
| 101 | 777 | Xhox | DOLIBLE-STEAL | 7.6666 |
| 100 | 170 | CDA | ※ボエニュナルエンフクーブの アナフバ LO | 7.6666 |
| 183 | 173 | GB | スターオーシャン ブルースフィア | 7.6415 |
| 194 | 175 | PS2 | ●エニッス●2007年6月28日発売●5,000円 プロ野球JAPAN 2001 ・ ロナミ ●2011年11月8日発売●3,800円 | 7.6 |
| 104 | 170 | PSA | ●コナミを2001年11月8日発生を3,000円 アメリカ横断ウルトラクイズ ●マジャ・コチェを3002年11月8日発生・900円 | 7.6 |
| 165 | 1/9 | SIG | ●デジキューブ●2002年3月28日発表●5,800円 | |
| 186 | 178 | ACT | #272.1. 788000は対対は日本のの スーパーマリオアドビンス2 #35000は101は日本年のの #3500は101は日本年のの #3510で2000に対抗しませんのの スマッシュコート フローナメント また128000に対抗日本年のの スマッシュコート フローナメント | 7.56 |
| 187 | 177 | PS2 | (守~SAMURAI~ ● スパイク●2002年2月7日発表●8.800円 | 7.5454 |
| 188 | 181 | PS2 | スマッシュコート プロトーナメント | 7.3333 |
| 189 | 180 | PS2 | | 7.25 |
| 190 | 辛戶 | PS2 | ■Solation 2001年11月29日発売●5,800円 ひっぱリンダ | 7.1 |
| 101 | 102 | WSC | ●AIII車記●2001年12月6日発表●5,800円 スターハーツ 〜星と大地の使者〜 | 6.95 |
| 131 | 103 | A-RPG | ・バンダイ●2001年9月27日発売●4,890円 | |
| 192 | 182 | SHT | ひっぱリンダ ネル国語を必要は正正の日本等を参加 スターハーツ ~ 星と大地の使者~ カンサルイバーの。「マイカリザードコード・ベロニカ (通常版/ガンコン2同梱版) オンサルイバーの。「マイカリザードコード・ベロニカ (通常版/ガンコン2同梱版) オンサルイバーの。「マイカリザードコード・ベロニカ (通常版/ガンコン2同梱版) オンサルイバーの。「マイカリリード・マス キングエン・グラッパーで オングス・グラッパーで 本の日本の「アイフ」 バラッパーで 本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本 | 6.8666 |
| 193 | 184 | PS | チョコレート キッス ●デジキューブ●2002年2月14日発表●3,800円 | 6.6923 |
| 194 | 186 | PS | アイシア (通常版/初回限定版/20000個限定デラックスパック版) | 6.3372 |
| 195 | 185 | PS2 | パラッパラッパー2 | 6.3125 |
| 100 | 197 | DC | ●SCEI●2001年8月30日発表●4.090円 センチメンタルグラフティ2 | 6.2232 |
| 100 | 10/ | Xbox | ●NECインターチャネル●2000年7月27日発表●6,800円 TアフォーフデルタⅡ | |
| 13/ | 100 | SHI | ●□±±€200242月22日発売●6,800円 | 6.0 |
| | | | | 5.7142 |
| 199 | 190 | PS2 | ハワンサー | 5.4285 |
| 200 | 192 | GBA | ザ・キング・オブ・ファイターズEX~NEO BLOOD~(通常版/ゲームボーイアドバンス本体キンク・オブ・ファイターズ世間クリアブラックハードセット) | 5.3157 |
| 201 | 101 | XOOX | ねずみくす | 4.8888 |
| 202 | 102 | GBC | ●マイクロップ・●2002年3月2日長表●1,60円 BIOHAZARD GAIDEN ●カプコ~●2002年3月2日長表●4,50円 | 4.5 |
| -oL | .00 | ADV | ●カプコン●2002年3月29日発売●4,200円 | and the party |
| | | | | |

全ハードオッズ表C

期 間 限 定 ! ドリームキャストだけの累計ランキングは次のページから! 25

43 44

45 45 46 46

47 49

48

49

50

6月14日現在発売済みドリームキャスト対応ソフト総本数47本

間 限 定

3年分の累計データは継続!

全ドリームキャストソフト 読者ランキング



DCソフトは最後まで見届けます!

DC製造中止から早1年以上。今からDCソフトを チェックしたい人は必見のコーナー。業界唯一に して珠玉のDC3年分の累計データは全ハード 読者レースとは一部でオッズが違うので注意の こと。DCタイトルはまだまだ健在……だぞ?

DC限定 読者レースの見方

各ゲームの全投票平均点(オッズ)の公開は、信頼性 を保つために、10票以上の投票が集まった時点と しています。みなさんの投票しだいで、オッズはリ

リリソフトの名信はコレ!

全ハード読者レースにもある名作の称号。 DC版は累積データの関係上、認定獲得回 数に違いがあります。ご了承ください。

9点以上のオッズ 読者(〇)本命 を10回以上連続 で獲得した作品 9点10週以上 は「読者本命」作

「読者本命」に認 定後、さらに継 続して連続50回



得し続けた作品は、不朽の名作「名誉名 馬しとして認定し、トロフィーの授与を

全DCソフトオッズ表A

| 順位 | 立前四 | ソフト名/データ | | ジャンル | 全投票平均点 |
|-----|-----|--|--------------------------|------------------|--------------------------------|
| 7 | 1 | サクラ大戦3~巴里は燃えているか~(通常版/初回限定版) ●セガ●2001年3月22日発売●7,800円/9,800円(3枚組、VM、ぶるぶるばっく対応)●VM使用プロ: | 本命32回 | ADV | 9.5571 |
| 2 | 2 | ソウルキャリバー | 名誉名馬 | ACT (C) OVIME | 9.5329 用プロック数(12~) |
| 3 | 3 | 久遠の絆 再臨詔 ●747●2000年5月18日発表●5,800円(VGA、ぶるぶるばつく対応)●VM使用ブロック数(30) | 名誉名馬 | ADV | 9.4771 |
| 4 | 4 | ● 247 ● 2000年3月16日 東元 ● 3,800円 (VGA, かるからはつく解的) ● VM 使用プログ数 (30) デ・ラ・ジェットセットラジオ ● セガ● 2001年1月1日発売 ● 5,800円 (VGA, かるぶるばっく,適信対応) / 4,800円 (一般店頭販売を | 本命41回 | ACT | 9.4609 |
| 5 | 6 | サクラ大戦4 ~恋せよ乙女~(通常版/初回限定版) | ナ) ●VM使用 | ADV | 9.4381 |
| 6 | 7 | サクラ大戦4 ~恋せよ乙女~(通常版/初回限定版) ●セガ●2002年3月21日発売●6,800円/8,800円(初周康定版)(ぶらぶらばっく、VM対応、2枚組) 不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参! | VM使用ブ | コック数(9 RPG | 9.4378 |
| 7 | 8 | ●セガ●2002年2月7日発売●6,800円(ぶるぶるばっく、適信対応)●VM使用プロック数(44) ファンタシースターオンラインVer.2 | 本命26回 | RPG | 9.4296 |
| 8 | 10 | AIR | タ対応) ●V 本命18回 | | 1ック数 (45~) 9.4258 |
| 9 | 9 | スペースチャンネル5 Part2 (通常版/初回限定版) | | ETC | 9.42 |
| 10 | | ●セガ●2002年2月14日発売●5,800円/9,000円(D-DIRECT専売のみ) (ぶるぶるばっく対応) ●VI RECORD OF LODOSS WAR ロードス島戦記 邪神降臨 | /使用ブロッ 本命37回 | ク数(-) | 9.4166 |
| H | 12 | ●角川書店●2000年6月29日発売●6.800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(61~ | 名誉名馬 | | |
| H | | | 対応) ●VN | 作用プロ・ | ック数 (7~) |
| 4 | | ●メノイアファット/ 人名ファト●2001年7月12日光元●6,000円 (VGA、ふつふつはつく、通信、十一点 | (一下対応) (本命34回 | VM使用7 | ロック数(50~) 9.3703 |
| H. | 14 | ●カプコン●2001年2月15日発売●3,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティックを | 対応) ●VMf | 東用ブロック | 9.3535 |
| 4 | 15 | ●NECインターチャネル●2000年9月14日発売●6,800円 (VGA対応) ●VM使用ブロック数 (4~) | 名誉名馬 | | |
| H | 16 | ●セガ●2000年10月5日発売●6,800円(2枚稲、VGA、VM、ぶるぶるばつく、通信対応)、9,800円(LIMITED BOX)、1,00 | 10円 (@barain | i) ●VM(使用 | 9.3507 70998(27~) 9.3483 |
| Щ | 17 | ●セガ●2000年12月21日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるばっく、通信、キーボード、フロードバンドアタ | プタ対応) | VM使用: | 7ロック数(45) |
| Ш | 18 | | 名誉名馬 23) | CAN BENEFIT | 9.3468 |
| T: | 19 | ラガノコン 02000年2月3日 光元(00,000円 (2大道)、VGA、ふりふりはつく対応) 0VM使用フロンク数 | 名誉名馬 11~) | | 9.3445 |
| II. | 4 | Memories Uff 2nd (通常版/ 初回限定版) ●キッド●2001年9月27日発売●6,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信対応) ●VM使用ブロック数 (28 | | ADV | 9.3382 |
| 20 | 5 | ●セガ●2001年11月15日発売●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、スティック対応) ●VM使用ブロック数 | 本命14回 | SPT | 9.3333 |
| 21 | 21 | アドバンスド大戦略 2001 ●セガ●2001年4月26日発売●7,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応) ●VM使用プロ | 本命26回 ツク数(194- | SLG ~) | 9.3157 |
| 22 | 22 | Never7~the end of infinity~(ドリコレあり) ●キッド●2000年12月21日発売●6.800円(VGA. 通信対応)●VM使用プロック数(20) | 本命39回 | THE SHAPE | 9.2984 |
| 28 | 23 | エアロダンシングF 轟つばさの初飛行 | 本命45回 | SLG DVM使用 | 9.28 プロック数(9~) |
| 24 | 30 | みずいろ (通常版/初回限定版) ■NECインターチャネル●2002年3月7日発売●6,800円 /7,900円(VGA, ぶるぶろばっく、針広)●VA | | ADV ク数 (5) | 9.264 |
| 2 | 24 | ゴルフしようよ | 名誉名馬 /M使用プロ | SPT | 9.2573 |
| 26 | 26 | ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編 ●ソフトマックス●2000年8月3日発表●1,900円(ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブ | 名誉名馬 | SPT | 9.25 |
| 27 | 27 | 財国TURB Fantan me Dunce-doublentendre | 名歪名馬 | ETU | 9.246 |
| 28 | | | ●VM使用 本命43回 | ADV | 9.2443 |
| 2 | 77 | ECDION ACE NITO (TTP++-11-10) | 名誉名馬 | SLG | 9.2389 |
| 31 | | Cited The First Control of Contro | 名誉名馬 | ETC | 9.236 |
| a | 31 | シャイアントクラム2000~全日本プロレス3 宋光の勇者達~ | VM使用ラ 名誉名馬 ク数(14~) | SPT | 9.2315 |
| 7 | 33 | MISSING DADTS ~the TANTEL etories~ | ク数(14~) 本命11回 | | 9.2295 |
| 33 | | | 名誉名馬 | SLG | 9.2292 |
| 2/ | 35 | セロカンナー2 | 本命19回 | | 9.2238 |
| 3 | | ポップンミュージック2 | プロック数(7 名誉名馬 | SLG | 9.2205 |
| 36 | | | VM使用ブロ本命41回 | コック数 (6 ACT | 9.2089 |
| 27 | 37 | ゴルフしようよ2 新たなる挑戦 | 本命40回 | SPT | 9.2077 |
| 9 | 38 | ●ソフトマックス●2001年1月25日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)・ トレジャーストライク | ●VM使用フ 名誉名馬 | ロック数(2 | 9.2046 |
| 36 | | ●キッド●2000年2月17日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック! 機動戦士ガンダム ギレンの野望〜ジオンの系譜〜 | 文(24) 本命40回 | | 9.2035 |
| | _ | ●バンダイ●2000年6月29日発売●6,800円 (2枚組、VGA、通信対応) ●VM使用フロック数 (100~) | 本命39回 | | 9.1939 |
| 40 | | ●SNK(現プレイモア販売)●2000年8月10日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応、ネオジオカ | (5%)(連動) 名誉名馬 | ●VM使用 | |
| 4 | _ | ● メフィアファクトツー 93年6月25日 光光 ● 3,200円 (過信が成) ● VMI使用フロファ 数 (1) | 本命30回 | | 9.1839 |
| 42 | | ●ピクターインタラクティブソフトウエア●2000年11月9日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信が セガガガ | 时応) ●VM(本命31回 | 中用プロッ | |

42 セガガガ ●セガ®の対象対象をあるのけ/980円(間接属・●M機用プロック数(15~) 44 こみっくバーティー(通常版/限定版) ●アクアプラス®の第8月5日発売・880円/7800円(控紙 VGA対応)●VM使用プロック数

セガラリー2

・1/2 (1994日)万日 日本の ● NORA 美信・ハンドル・キート対応・● MA映画プロックタ

クランティア II (通常版 / 初回限定版) (ドリコレあり)

● アームア・グ ● MOSE 日日日本 ● MOSE / JAM (1998 日本) ● MA映画プロック表 (1997 日本)

●/-ムアーツ●2000年8月3日独示●5/80/ロバノ/5000 ま107840003000 **Close to~折りの丘~** ●キット●2001年4月19日発売●6/800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数

バワースマッシュ ●セガ●2000年11月23日発表●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用

本命馬紹介今こそ改めてDCの「サクラ大戦」最終作をチェック!

大戦4~恋せよ乙女 常版/初回限定版)



セガ/2002・3・21/6,800円/ 8,800円(初回限定版)(ぷるぷるぱっく、VM対応、2枚組)/ADV

読者の全投票平均点 9.4381

短期間でここまでの完成度のものを作り上げたス タッフ陣に拍手。これでフィナーレとなりますが、私は 彼女たちに戦いを離れて、1人の女性として幸せに生 きてほしいです。エンディングを見てそう思いました。 胸に小さく温かな灯をともしてくれる、そんな気持ち になる作品です。ぜひ、シリーズ全作を通してのプレ (好きじゃないキャラクターとかね)、この内容ならば楽 しく遊べる。(広島県・加藤哲・25歳) 今までの「サク ラ」シリーズ中、一番戦闘が面白い。特に、それぞれ の光武に個性があるのには感激しました(味方機の すり抜けやジャンプ機能など)。なのに、せっかくの戦 闘マップが驚くほど少ないのにはガッカリ。さらにスト ーリーも短く、オープニングムービーも1種類だけ。次 回予告もなく、せっかくの大神華撃団の活躍も3マッ プのみで残念。ただ、ミニゲームの「サクラ大戦ジャ ン」は、もう少しボリュームアップすればこれだけで1 本のゲームにできるほど面白かったです。(京都府・ 桑田佳和・24歳)これまでの「サクラ」に勝るとも劣 らない内容。戦闘シーンでは、光武二式のアクション が各隊員に合っていて面白いと思いました。特に織 姫機は、織姫らしいアクションが十二分に出ていたと 思います。協力攻撃は、「2」や「3」に関連するもの もあって面白かったです。(北海道・狼一狼・30歳)

対抗馬紹介最近出たちょっと話題の新作を引き続きチェック!

イをオススメします(「4」は完璧に初心者お断りみた

いな気もするから)。(徳島県・佐坂由紀・26歳)13人

もいると普通、めんどくさくなってきそうなものだけど

My Merry May ッド/2002・4・25/6,800円

(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)/ADV

読者の全投票平均点 8.5675

7.33 - 評点

ストーリー自体に大きな新鮮味はなかったものの、 非常に心地良くプレイすることができました。システ ム面も相変わらず快適。主題歌は今までにないタイ プのものでしたが、これも悪くなかったです。(宮城 県・vaidu・28歳)「あなたにとって完璧な女性を創造 することができたなら、彼女を永遠に心の底から愛し 続けられますか? | ---このメッセージに惚れて購入。 レゥのデザインが非現実的すぎるのに、サブキャラク ターがすごく現実的ですね。ああ、レウが超絶かわい い。レウのデザインが好みなら、絶対に買い!(岩手 県・橋本剛・23歳)僕が知る限り、おそらくキッドでは 初の「ロパク」あり作品かもしれない! その他にも セリフに合わせて表情が変わったり……キッド作品 の定義を覆しています。(宮城県・森園隆仁・19歳)

コのマリネ



マイクロキャビン/2002·5·16 3,980円 (VGA対応)/PUZ

読者の全投票平均点 7.8

5.75

DCには少ないパズルゲームだし、ほのぼのとした 雰囲気に惹かれて購入。3Dフィールドに2Dのマリネ の組み合わせが違和感なく融合し、いい味を出ていま す。パズル自体も「倉庫番」の亜種ながら仕掛けのギ ミックに唸らされる点もあるし、マリネの動きも見てい て楽しい。(愛知県・久野利文・26歳) パズルそのもの は、3Dマップ上の障害物を排除し目的地までたどり着 く方法を考えるというもの。少し試行錯誤すれば、す ぐに解法のわかる程度の難易度ですね。そんなパズ ルを解きながら物語を進めていくわけですが、あくまで のんびりと動きを楽しみつつプレイできる方向きでしょ う。ただ、パズルというにはリピート性や拡張性、やり 込み要素に乏しく、ひととおり物語を終えるとそれで終 わってしまうのが残念。(愛知県・アイアン・35歳)

「ゴルしよ」またもや

というわけで、歴史の重みを感じる中、 今号は「ゴルフしようよ コースデー -ク。「名誉名馬」に見事認定された ここのところ安定している上位3位たが、「パワースマッシュ2」は5位から



※このオッズランキング表は、読者のみなさんからの投票の全累計平均点数を各ソフトごとに小数点第4位まで(5位以下切り捨て)表 示してあります。オッズ(読者平均点)が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位とし ております。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時 から2~3カ月経った頃のほうが、評点はより正確な数値になっていきます。ソフト購入の「参考」とする際も、注意してください。

「たいちょう。今回は『バーチャファイター4 Evolution』が緊急発表されましたけど、なんでも"あの"注目作の発表も、そろそろ決まったそうですよ」「なぬっ? 「〇〇〇〇〇」もいよいよついに?」「まー、またにぎやかになりますね え(笑)。『ドリマガ』としてもバッチリ追いかけますか」「なんでも、このあとのイベントもいろいろと予定されているよーで」「そりゃまた忙しい……」「ま、そのへんも、今後バッチリお見せするってことで」「乞うご期待ですね」「うむ」 26

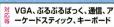
名誉名馬 A+ADV 9.1609





アーケードで人気を博した「対戦型 ガンダムゲーム」がDCに完全移植で 登場。最初のバージョン「連邦VS.ジオ ン」と、機体やステージが追加されたマ イナーチェンジバージョン「DX」の2作 品とも収録されているのはDC版だけ。

2万0192本 VM使用ブロック数 Disc1:3~、Disc2:4~ブロック





- ●発売元:バンダイ/開発元:カプ コン
- ●2002年4月11日発売 ●6.800円(2枚組)
- ●ACT(チームバトルアクション) ●1人(通信対戦時は4人)

読者の全投票平均点 8.75

7.66

MSの格闘戦を堪能できる対戦アクション

「ガンダム」に登場するおなじみのモビルスーツ (以下MS)が、4つのボタンとレバーで簡単に操作できるうえ、連邦軍とジオン軍に分かれての2対2のチーム戦を採用したことが、本作がヒットした大きな要因だろう。つまり従来までなかったタ 作がヒットした大きな実凶につう。シよりに不よく。。イブのゲームに仕立てたのが目新しかった。さらに原作アニメを忠実に再現した演出の数々が往年のファンのツボにハマリアーケードではサラリーマン風のプレイヤーも多かったとか。



メーカー さんから ひとこと

抜群の操作性で楽しめるガンダムアクションゲームの決定版。DC版ではアー ケードの2タイトルを2枚組みで収録。ともに4人での通信対戦が楽しめるので、 自宅にいながら全国の猛者と対戦できる。PS2版とは微妙にゲームバランスが 違うのだ



大戸島さんじゅうご

レビで観戦し大興奮中。六本木でイ原稿を書く直前に、あの名勝負アニイングランド代表万歳な新婚ライタ

あの名勝負アルゼンチン戦をテ

5

ターと

ゲームバランスと世界観の 再現度の高さが秀逸

正直な話、自分にとってここまで面白いと思 ったガンダムゲームは今までなかったかもしれ ない。アーケード版が初めて世に出た当時、ガ ンダムゲームとしては新しいスタイルだった本 タイトル。これまでの (アクションタイプの) ガン ダムゲームというと、その世界観を重視するあ まりにゲーム性が追いついておらず、あくまで も映像としてのガンダム、その延長部分を見 せられていたような気がしていたこともしばし ば。だが、この作品はゲーム性もしっかりしてて、 そのうえでガンダムの世界観を表現している のだ。プレイヤーに見せるのではなく、遊ばせ るゲームという点でかなりの好印象を持っ

確かに、このゲームにはお決まりのアニ ションパートやストーリーに沿った特別な はない。だけど、そこには純粋にゲームと 楽しむという基本的なことがアプローチさ いて、ガンダムの世界を外から見ているの なく内側からどっぷりと入り込む感覚を味 るのがうれしい。アムロ的に言えば「こん ばらしいことはない」みたいな。ジャブロー ージであれば「哀・戦士」がBGMで流れ アがいれば「シャアが来る!」が流れるとい 戦っているプレイヤーの気持ちを高揚させ

出は、これまでのガンダムゲーム中でも秀逸。 こういったタイプのゲームは自分がその世界 にいるという感覚は、かなり重要なこと。「そこ かっ!!」とか言いながらビームライフルを撃って みたり、いや本気で弾切れ起こしたときには思 わず「た、弾切れ!?」とか声に出して言っちゃっ てたしね。本当に一年戦争を戦っているかの ような緊張感がここにはある、ってのは言い過 ぎかな?

そんな「機動戦士ガンダム連邦VS.ジオン」 がDCで発売されると発表されるも、DCの製造 中止の報やオリジナルモードを携えたPS2版 が先に発売されると、「DC版は発売されないの では」と心配するユーザーも多かったようだ。

幾動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン&DX耳より情報

本作の醍醐味といえばチームバトルだが、 DC版、PS2版ともにカプコンが開発したマル チマッチングによるネット対戦を可能にしてい る。ただし、それぞれのタイトル同士かつ、ハ ード同士のみで、必ず4人でという条件がつ く。とはいえ、難しい手続きや設定の必要な く、すぐにネット対戦ができるこのシステムは、 ユーザーの敷居を下げたことは間違いない。



者 S × ント

| った。 | 逆に熱烈なラブコールは増え続け、ついに発 |
|--------|--------------------------|
| ニメー | 売日が決定。しかも、2つのバージョンがセット |
| 演出 | になっての発売になり、イチユーザーとしても |
| として | 期待を高めていた。が、DC版はオリジナル要 |
| されて | 素のないよくも悪くもアーケードの完全移植 |
| のでは | 版という仕様。これにはちょっとガッカリしたけ |
| 未わえ | れど、アーケードで遊んできたプレイヤーにとっ |
| んなす | ては、むしろプレイしやすい(PS2版ではちょっ |
| ーステ | と違和感を感じる部分も正直あったので)。し |
| 、シャ | かも「DX」ではない「連邦VS.ジオン」が遊べ |
| った、 | るのはDC版だけ。そういう意味でもDC版を発 |
| せる演 | 売してくれたことに感謝しないとね。 |
| | |
| 久しる | ぶりに買ってよかった、と思えるソフトに出会え |
| | 「べてにおいてゲーセンみたいな感じで遊べ、 |
| | αまであって面白いです。オンラインでの通 |
| 信対戦 | もやるべし。(千葉県・ヨシクン☆・18歳) たし |
| かに、PS | S2よりもオリジナル要素に関しては劣ってる |
| し、オフ | ラインによる対戦ができないのは残念。しか |
| し、無事 | 『にDCでの発売を実現できたのは評価した |
| い。それ | に通信対戦のほうが楽しくはあるけど、1人プ |
| レイでも | 難易度が高いので、それなりにやりがいはあ |
| ると思う | 。(京都府・たくぴい)陸戦型萌え。(神奈川 |
| | 邦友・30歳) 通信対戦が面白い! それだけ |
| にオフラ | インだけだと、すぐ飽きてしまうのではないか |
| | ます。というわけで、やっぱり通信対戦が最高 |
| | ハのですが、料金が。(長野県・樋口大 |
| | え)アーケード版よりも完成度が高いことは間 |
| 違いない | いのだが、やはり先に出たPS2版よりも劣って |
| | →が目立つ。個人的に一番に不満思ってい |
| | 、マニア好みかもしれないけど、ケーブル対 |
| 戦に対応 | ささせなかったことだ。(長野県・ぱぽ一・26歳) |
| | |
| | ろと発表されるようですが、そのへんも見逃せない |
| 、PS2はJ | 買うべきなのか、どうすべきなのか」「へ? まぇ |

| | | 全DCソフトオッズ表B | | | |
|----------|------------|---|-------------------------|----------------|------------------|
| 頁位 | 前回 | | | ジャンル | 全投票平均点 |
| 51 | 51 | ◆セガ●'98年12月23日発売●5,800円 (VGA、通信、VM、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(10) | 名誉名馬 | ACT | 9.1491 |
| 52 | 52 | ギガウイング2 ●サブコン●2001年1月18日を本書に200日/V/CA ビス・ビス・ビーノ 連携 キー・ボード フティックをは、●VAM中国プロ | 本命39回 2000(19~) | SHT | 9.1418 |
| 53 | 56 | ●キッド●2001年10月25日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(23~) | 本命15回名誉名馬 | ADV | 9.1328 |
| 54 | 53 | のフまれ! くるくる/血水 ●セガ●196年9月23日発売●4 800円 (VGA, VM, 通信、キーボード、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用プロック数 (62) | 本命37回 | SIG | 9.1322 9.1304 |
| 95 56 | 54 55 | ●フォーティファイブ●2000年12月21日発売●5,800円(2枚組、VGA、VM、ぶるぶるばっく、ハンドル対応)●VM使用フ | 10ック数(3- 本命36回 | SLG | 9.125 |
| 30 57 | 58 | エアロダンシングi ● GRI● 3001 年7月15日 発売 ● 5,600円 (VGA、ぶるぶらばっく、通信、キーホード、ケーブル、アスキー・ミッションステム リボルト | ック対応)●V 名誉名馬 | M使用プロ RAC | ック数(14~) |
| 58 | 57 | ●アクレイムジャパン/タイトー●2000年7月13日発売●3,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(36~) | 本命19回 | | 9.1181 |
| 59 | 59 | | | TAB | 9.1153 |
| 60 | 60 | ・方参 - 2002年3月14日発表 ● 480円 VGA、キーボード、フロードバンドアダプタ対応)● VM使用プロンク数 (メーサンバ DEアミーゴ Ver. 2000 ● 方参 - 2000年12月14日発表・多800円 VGA、マラカス対応)● VM使用プロンク数 (17) | 本命42回 | ETC | 9.112 |
| 61 | 61 | ソニックアドベンチャー2 ●セガ●2001年6月23日発売●5,800円 (VGA, VM、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用プロック数(4~) | 本命25回 | ACT | 9.106 |
| 62 | 62 | WWF ROYAL RUMBLE ●ユークス●2001年4月26日発売●3,800円(VGA、スティック対応) ●VM使用ブロック数 (3~) | 本命11回 | ACT | 9.1 |
| 63 | 63 | ●セガ●2000年1月27日発売●5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信対応) ●VM使用ブロック数(15~) | 名誉名馬 | SLG | 9.0874 |
| 64 | 64 | CAPCOM VS.SNR 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 のカプン●が01年9月3日発表●6,800円 IVGA、よるよるはつく、通信、スティック、キーボード、それがす対応)●VM CONIC ADVENTURE International (ソニックスドペンスキャー・インターナミットは、) | 本命19回 使用プロック 名誉名馬 | ACT | 9.0808 |
| 66 86 | 65 | ●セガ●'99年10月14日発売●6.800円 (VGA. VM. 振動. 通信対応) ●VM使用ブロック数 (10~) | 本命38回 | | 9.0727 |
| 00 27 | 68 66 | エルドラドケート (3巻) ゆカプラン 参加 923月1日 発売 92 380円 (VGA、道信、キーボード対応) ●VAI使用プロック数 (16) エアロダンシングF ●CG ● 2000年月月日 日本会 季 5300円 (VGA、次を次をはつく、道信、ケーブル、アスキー・ミッシュンスティック対応) ● | | 107/11/11/11 | 9.0694 |
| 68 | 67 | サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~(通常版/初回限定版/メモリアルバック版) | 本命25回 | 72M(8≈) ADV | 9.0646 |
| 69 | 69 | ● 女力● 2000年9月21日発売●5,800円、7,800円 (初回標定版) / 3,800円 (メモリアルバック版) ● VM 使用ブロック数 マーズマトリックス | (12~) 本命11回 | SHT | 9.0555 |
| 70 | 70 | | 名誉名馬 VM使用プロ | SHT | 9.0405 |
| 71 | 71 | 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム (ドリコレあり) 「サック・12月9日発示・5,800円 (VGA、VM、ぶらぶらばつく、通信、キーボード、ケーブル・ブインスティック対応) | 本命38回 ●VM使用フ | | 9.0377 |
| 72 | 72 | ホソフノミユーンツン ●コナミ●199年2月25日発売●4,800円(ポップンコントローラ、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用2 | 名誉名馬 | | 9.0295 |
| 73 | 74 | F355チャレンジ ●+ガ●2000至8月3日発売●5 800円 (VGA, VM, ぶるぶるばっく 通像 ハンドル 対策ケーブル対応) ●VM使用プロ | 本命14回 コック数(22~ | RAC | 9.0227 |
| 74 | 79 | BS(エス) ● FLU 朝日 / セガ●2001 年4月5日発売●5,800円 (技能、ぶるぶらばっく対応) ● YM使用プロック数(10) STAN / ファントグライ・ヘーター オープロレーフ 2 IN ロネボ 首節・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ | OMOR | ADV | 9.0208 |
| 75 76 | 75 | ●セカ●'99年6月24日発売●5,800円 (VGA、VM、アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数 (11~) | 名誉名馬 | SIG | 9.0192 |
| 76 77 | 77 73 | プリズム・ハート ●キッチ 2001年11月29日発売●6,800円 (VQA、清価対応) ●VAM使用プロック数 (33~) デスピリア ●アドラス章 2000年5月21日発売●6,800円 ●VAM使用プロック数 (8) | 本命25回 | RPG | 9.0187 |
| // 78 | 76 | NBA 2K | 名誉名馬 | SPT | 9.0107 |
| 79 | 78 | ●セガ●2000年3月23日発売●5,800円 (VGA、ぶるぶるばつく対応) ●VM使用ブロック数 (198~) Rez | | SHT | 9.0 |
| BO | 80 | ● ± か ● 2001 年 11 月 22 日 発売 ● 5.000 円 (VQA、 ふる ふる ぱっく 対 | | ETC | 8.9889 |
| 31 | 81 | ●テクモ●2000年9月28日保事●6.800円 (VGA, VM, ぶるぶるばっく, 通信, スティック対応) ●VM使用ブロック数 (8- | 本命26回 | ACT | 8.9818 |
| 32 | 82 | 夢のつばさ Fate of Heart ◆キッド●201年7月26日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(27~) | | ADV | 8.9752 |
| 33 | 83 | 夢のつばさ Fate of Heart ● 1 大・参 (2017年) 2017年 (27-2) プロ野球チームである(15 スット/ ● 1 大・金 (2017年) 3 大・大・大・大・大・大・大・大・大・大・大・大・大・大・大・大・大・大・大 | | SPT | 8.9638 |
| 84 | 84 | NFL 2K (ドリコレあり) ◆セガ●2000年1月20日発売●5,800円 (VGA, ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数 (191) | 本命22回 | SPT | 8.9633 |
| 85 | 85 | 北へ。White Illumination ・ NOTO 教容列目自身表表580円のWite用プロック数(20) | | ADV | 8.9512 8.9347 |
| 86 | 88 87 | ファイヤープロレスリングロ | | A•ANV | 8.9298 |
| 88 | 86 | 突撃/アプナスト・レンジャー ・セカ帝200年月8日発売を380円(VGA、26.2647~付款)・4040種月7ロック寮(14~) シスター・ブリンセス プレミアムエディション ・27-7フークス第202年月7日日発売・9380円(収集、オリンテル料局両側・4040種用フロック数(52~) | 75.75 | ADV | 8.9212 |
| 19 | 89 | エアロタンシンク featuring Blue Impulse | | SLG | 8.9211 |
| 90 | 91 | ベルセルク 千年帝国の鷹編 喪失花の章 | 本命10回 | ACT | 8.9133 |
| 91 | 90 | クレイジータクシー2 ●北伊金の1年5月1日発売券8.00円1公和人をみともける、通信、ハンドカは1●1の税用プロック数 [14-) サクラ大戦オンライン~帝都の長い日々~ ~巴里の優雅な日々~(通常版/初回 ●北伊金の1年7月7日民乗争8.00円2本の日は東東、通信、キーホート対応、ピンスアルスモリル前、後の形開、 | | RAC | 8.9098 |
| 92 | 97 | サクラ大戦オンライン~帝都の長い日々~ ~巴里の優雅な日々~ (通常版/初回 ● サガ● 2001年12月20日発売●5,800円/8,800円 (2枚銀、通信、キーボード対応、ビジュアルメモリを消)●VIA検用: | 限定版) | ETC (~) | 8.9039 |
| 93 | 92 | リアルサワンド~風のリクレット~ ●ワープ●'99年3月11日発売●4,800円(VGA,VM,通信、ぶるぶるばっく対応)●VM使用プロック数(4~) | | ADV | 8.9028 |
| 94 | 93 | エルドラドゲート (第7巻) ●カプエン●2001年0月10日発表●2級0円(VGA, 通信、キーボード対応)●VM使用プロック数(16) W/MGを由ーフの C U U | | RPG | 8.8947 |
| 95 16 | 95 | 探偵紳士DASH/ | | ACT | 8.8938 8.8932 |
| 96 97 | 94 96 | | ック数(3~) | ACT | 8.8901 |
| 98 | 98 | ジェットセットラジオ ●±が●xxxx年5月28日発表●5xxx円(VGA、3をみるぼっく、通信対応)●vM検用プロック質(4~) US Shenmue | 本命11回 | FREE | 8.8846 |
| 99 | 99 | ●±ガ●2001年7月5日発売●3,000円(4枚組,VGA,VM,通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(80~)エアロダンシングi 次回作まで待てませ~ん | | SLG | 8.875 |
| 00 | 100 | ハンドレッド ソード ●セガ●2001年2月15日発売●5,800円/980円(@barai級)(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応) | 19ク数(15~ | SLG | 8.8742 |
| 01 | 101 | もっとプロ野球チームをつくろう! | | SLG | 8.8666 |
| 02 | 100 | NFL 2K1 ● セガ● 2001年3月29日発売●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応) ● VM使用プロックを | 本命15回 ((150) | SPT | 8.8666 |
| 03 | 104 | 10元23年にコプム人と (トリコレのリ) ●セガ●2000年1月6日発売●5,800円 (ぶるぶるばっく、通信対応) ●VM使用ブロック数 (5~) | | PUZ | 8.8654 |
| 04 | 103 | Memories Off Complete | | ADV | 8.8642 8.8589 |
| 05 06 | 105 106 | ゴルフしようよ 攻略パック ●ソフトマッスを2009年5月1日発表●3:990円(水も歩らばっく, 通復対応)●VM使用プロック数(12~) 戦国 TURB | | ACT+RPG | 8.8589 |
| 00 07 | 105 | ●NECホームエレクトロニクス● 99年1月14日発売●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数 (19) | 6631回 | ETC | 8.8581 |
| 08 | 108 | ★1500094月27日表示●5,800円 (VGA. 通信、マラカス射応) ●VM使用ブロック数 (6~) プレグランステイル ●TAKUYO® (001年7月26日表示●5,800円 (VGA対応) ●VM使用ブロック数 (12~) | | ADV | 8.8571 |
| 09 | 109 | チューチューロケット! | 命20回 | PUZ | 8.8451 |
| 10 | 110 | シェンムー 一章 横須賀 ●セガ●99412月29日発売(※112月24日未行販売がり)●6,800円(4枚組、VGA、VM、通復対応)●VM使用ブロック | 6618回 | FREE | 8.8449 |
| 11 | 113 | アイドル雀士をつくっちゃおう ●ジャレコ● **99年9月23日発赤●6,800円 (通常版/初回限定おまけCDつき) ●VM使用ブロック数 (4) | | TAB | 8.844 |
| 12 | 111 | | | SPT | 8.8439 |
| 13 | 112 | ●ウエップシステム● 対49月26日東京●SADPI (VGA. 通信、ぶるぶる1つ(3月2) ●VM使用プロック数 (~) 超銅戦紀 キカイオー ●カブニックの次第1月31日東京●SADPI (VGA. VM. ぶるぶるばっく、アーケートスティック対応) ●VM使用プロック サハ、クトウスト Memories | 数 (3~) | ACT | 8.8437 |
| 14 | 114 | 北へ。Photo Memories ● ハヤン・● 労等月日度素・● 3,80円 ● VM使用プロック数 (20~) ゲットパス2 | | SLG | 8.8357 |
| 15 16 | 115 | グットバス2 ●北京の2001年月月日日本等・8.80円 (VGA、ポタトラはテベ、フリコン村志) ●MM東月フロック数 (19) dancing blade かってに桃天使エ〜Tears of Eden〜完全版 ●エスタ・98年月月日日本等・8.80円 (2分前) ●MM東南フロック数 (2〜) | | ADV | 8.8333 8.826 |
| 17 | 117 | | | ETC | 8.8235 |
| 18 | 118 | ELEMENTAL GIMMICK GEAR | | A-RPG | 8.8007 |
| 19 | 119 | | | ADV | 8.7943 |
| | 120 | BIOHAZARD CODE: Veronica 完全版 ●カブコン●2001年3月22日泉景●5,800円(VOA. 夜順、火るみらばっく制力)・●VM映用プロック覧(j1~) | 命27回 | A-ADV | 8.7671 |
| 21 | 121 | ●カプコン●2001年3月22日発表●3,800円(VOA.2枚組、必多が3ばつく対応)●VAM使用プロック数(11~) ポップンミュージック3 アベンドディスク ●コナミ●2000年2月10日発表●2,800円(VM、ぶるぶるばつく、アーケードディスク、ポップンコントローラ対応)●VAM使 | 用ブロック数 | SLG (7~) | 8.7671 |
| 152 | | 夏は買いたいソフトも満載じゃし、これからの季節は またま | | 114 | 2000 |

| 全DCソフトオッズ表C | 全DCソフトオッズ表D | 全DCソフトオッズ表E |
|--|--|--|
| 開催 前回 ソフト名・データ シャンル 全教不足 122 122 ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 457 8.7562 ウブラアス・ジェンストリートファイター 201 8.7562 カス・フェスト ウブラアス・ジェンストリート ファイス・ファイス・ファイス・ファイス・ファイス・ファイス・ファイス・ファイス・ | 傾位 前回 ソフト名/データ ソキンパ 全計算では 200 200 ダイナマイト用地2 ダイナマイト用地2 ボラル (1985年7月7日 1985年7月7日 1985年7日 198 | 原位 前回 ソフト名/テータ プランスタンスレポリューション CLU PRISION Dreamcast Edition SLG 7.7857 プランスタンスレポリューション CLU PRISION Dreamcast Edition SLG 7.7857 プランスタンスレポリューション CLU PRISION Dreamcast Edition SLG 7.7857 |
| 123 123 SPAWN In The Demon's Hand 124 124 124 124 124 124 124 124 124 124 | 201 201 エクソタスギルティー ネオス IRSA(AW 8.3535 | 279 279 ソニックシャッフル ETC 7.7558 またが 290 290 ソニックシャッフル ACT 7.726 |
| 125 125 プロ野球チームをつくろう! 本命14回 SPT 8.7507 | 203 203 サカつく特大号2 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! SPT 8.3529 | 281 281 ミス・ムーンライト |
| 127 128 火焔型中で下中 Virgin on Megiddo | | 283 283 プロルー ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ |
| NECインターチャネル (XXII 年 月 大野 な for Dreamcast XXII 日 | 206 209 701-101- 207 205 7010-101-101-101-101-101-101-101-101-101 | 284 284 大本一部原理院ペーサクラ大戦教院ショウ「紅蜥蜴」より〜 ETG 7.7127 285 285 デイノクラインス 4-300 A-300 A-300 7.7037 285 285 デイノクラインス 7.7037 A-300 7.7037 |
| 130 130 MAPINEL VS CAPCOM2 New Age of Heroes ACT 8.7263 MAPINEL VS CAPCOM2 New Age of Heroes ACT 8.7263 MAPINEL VS CAPCOM2 New Age of Heroes ACT 8.7263 MAPINEL VS CAPCOM2 New Age of Heroes ACT 8.7263 MAPINEL VS CAPCAM2 New Age of Heroes ACT 8.7263 MAPINEL VS CAPCAM2 New Age of Heroes ACT 8.7263 MAPINEL VS CAPCAM2 New Age of Heroes ACT 8.7263 MAPINEL VS CAPCAM2 New Age of Heroes ACT 8.7263 MAPINEL VS CAPCAM2 NEW AGE OF HEROES MAPINEL VS CAPC | 208 207 エアナーステルク(ドリコレあり) SHI 5.3298 209 208 LE MANS 24 HOURS (ル・マン24 アフース) RAC 8.3142 | 286 286 アーマステー (1985年 1985年 |
| 132 131 タビつく~ダービー馬をつくろう!~ SLG 8.7257 (190~) SLG 8.7257 | 210 210 F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast RAC 8.3043 PRIX F2 | 207 上のプロルランの原用が出来を 3 対の 「Work ユーボート・スティック は Wwift ユロック・10 コ |
| | ● 金売金 第第3月5日発表 ● ASOUPH IVGA JPS-D2815 (分析的 ● VM使用プロック数 (4) | 289 289 (2/47/音(2/0)142/月15日発水(1/30/日1/0/A) 通行計算(1/30/14/15/14/14/15/14/14/14/14/14/14/14/14/14/14/14/14/14/ |
| 135 138 D-VINE(LLUV) (テイヴァインラヴ) RPB 5.7173 アンドンドンドンドンドンドンドンドンドンドンドンドンドンドンドンドンドンドンド | CALL THE PROPERTY OF THE PROPE | 291 291 パウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王 ADV 7.6315 |
| 137 137 25 Bit Bit 137 137 137 137 137 137 137 137 137 137 | 214 214 新版 (トリー | 293 293 |
| 139 140 スピード・テビル スピード・デビル スピード・アドル スピード・ア | 217 217 CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000 AMREJ O-75世 (162) CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000 ACT 8.2708 (1772) XXXX 3月日日本 1872 (1774) XXX 3月日本 1872 (177 | 295 295 ②254 ③252月27日 ● 1800日 (2522年5 (計画) ● 1801年 1702 (元三) 1748 |
| 140 141 14-2914 Repeil 8.5814 141 142 Revive*** | 218 218 タビンく2 310 8.2692 219 219 1 | 296 300 ガンダムバトルオンライン 114 7.5681 12 |
| 142 143 トラームレイダー4:ラストレベレーヨン ACT 8.6875 カラン・3000年月日日東京 5000日に及び付く日前 9/60日フロック賞 (37-1) SLG 8.6824 | ●カプコン●2001年6月28日発表●5 800円(VGA、ぶるぶるばっく、清信、キーボード対応)●VM使用フロック数 (9~) | 298 297 MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 RAC 7.5512 OUNDARY OF THE PRIX RACING SIMULATION (大会) 1.5512 (日本) 1 |
| 144 145 クライマックスランタース RPG 8.6722 | 222 222 ILLBLEED (イルブリード) ACT 8.2352 | 300 299 デジタル競馬新聞 マイトラックマン SLG 7.5384 |
| ●カプラン ●2009年1月日発表 ●150円10名、25.025(5く) 議議 ネーボート・スティック対抗 ●2009年17日の7日 130回 146 164 ●フィー・フィストローロー・トラヴマンロC SLG 8.66 8.66 | 12-13 12-13 13 | 302 302 ウイニング ATC 1 ログラ ACC 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 |
| 147 157 エルドラドゲート (第4巻) RPG 8.8578 NPG 8.8571 NPG 8.85 | 225 225 /ボーヒート R.C. 3.2142 226 232 どきとをアイドルスターシーカーRemix PPU 8.2 3.2 3.2 2.2 3.2 3.2 3.2 3.2 3.2 3.2 3 | 303 303 36.3.3.4.DA./-featuring ELLENA System— ACI 7.4852 |
| 149 149 エルドラドゲート(第5巻) RPG 8.6538 カプコン●201年5月5日発表・2800日(VGA) 資格、キーボード対抗の●201年5月5日発表・2800日(VGA) 資格、キーボード対抗の●2017年7日7日(5-2) | 227 226 アキハバラ電脳組 バタPies! SLG 8.1978 | 305 305 マリオネットハンドラー2 SLG 7.45 マイクロネット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ |
| 151 151 151 151 151 151 151 151 151 151 | 229 228 アドバンスト大戦略~ヨーロッパの道・ドイツ海線作戦・ SLG 8.1751 金元が 2000年月2日発売金数の円(VGA,消費対応・ΦVM作用フロン党 1199) | 307 307 信長の野望 将星録 with パワーアップキット SLG 7.4189 |
| SNX(用力レイモア版表 OX0(年9月77日発表 S800日(VGA みみからげっく・アーケードスティック対抗 VMドラブロック版 (空間 L.O.L.~LACK OF LOVE~ RPG 8,6393 | 230 229 エルドラドゲート(1巻) RPG 3.1711 3. | 308 308 スターグラディエイターと ナイトメア オブ ビルシュタイン ACT 7.4179 1072 1072 1072 1072 1072 1072 1072 1072 |
| 154 152 一次大三人 WOMEN THE PROPERTY OF TH | 232 231 プロ野球チームであるほう/ ************************************ | 310 310 エンジェルブレゼント ADV 7.375 (1997) |
| 156 154 サカつく特大号〜J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!〜 SLG 8.6371 0 154 | 234 234 READY PRUMBLE BOXING~打ち込め臭いのメカトンパンチ!!~ ACT 8.1142 (1.11 を 1.11 | 312 312 ガイアマスター 決戦 /世紀王伝説 TAB 7.3076 |
| ●カランル ● 全社日本日本 ● 大田 150 mm 150 m | 236 237 「中央インファントを2008年11月日日東東・5,800円 IVGA、275-5751「大、清田井田」でアルストランス 175-2 | |
| 159 163 Piel ジャロットへようこそ/12.5 Skg 8.605 (150 Piel Piel Piel Piel Piel Piel Piel Piel | 237 238 ecc THE DOLPHIN-DEFENDER OF THE FUTURE ACT 8.0777 3.0777 3.0777 4.072 | 315 315 SPORTS JAM SPI 7.2727 1.7272 1.72 |
| 161 160 聖書機ライブレード \$-RPG 8.6025 ウンドーフィン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン | 239 242 カード・オブ・テスティニー ~光と闇の統合者~(通常版/初回限定版) RPG 8.0689 | ●サクセス●200(43月16日発売●1800円IVGA、からからぼって、通信対応)●VM使用フロック数 (17~) 210 210 西風の狂詩曲 (ラブソディ) RPG 7.2352 |
| 163 162 サクラ大戦 (通常版/初回限定版/メモリアルバック版) ADV 8,5998 (通常版) 4 日本 (通常成) | 241 236 ミルキイ・シーズン ADV 8.0571 ADV 8.0571 | 319 318 森田の最強将棋 TAB 7.2244 |
| 165 166 (サルラン・フェル・ 全の企用 Hide 日本 ・ 全の日 Hide 日本 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ | 242 243 243 ●アルトロと 2001年表表 ● 58.00円 VGA はだり WMR連 用フロック数(5) 5.4 8.0447 | 321 321 *** *** *** *** *** *** *** *** *** * |
| 166 126 My Merry May 179 (179 (179 (179 (179 (179 (179 (179 (| 244 241 ペンペトライアイスロン RAC 9.0363 243 247 2 | 322 322 悠久(初開第 Perpetual Blue 5.0 7,147 6.7 7,147 7.1 7 |
| 168 168 信長の野望 烈風伝 SLG 8.5618 シューシー | 246 245 でじこのまいプラ ETC 8.0263 (1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1. | 324 324 SEGA EXTREME SPORTS SPT 7.125 である。 |
| 170 170 エアロダンシング 間降長のひみつディスク ETC 8.5555 (CR) (CR) (CR) (CR) (CR) (CR) (CR) (CR) | 248 248 適信対戦ロジックバトル 大雪戦 PUZ 8.0 PUZ | 326 326 サイレントスコープ SHT 7.0434 ONE 10月12日 2012日 10日 12日 2012日 12日 |
| | | 328 328 (127年) 第24年(日発表 ● 5800円 (VGAH 元) ● VAH 使用プロック数 (12) |
| 173 174 フレムのまいと PRZ 8.5517 174 174 フレムのまいと PRZ 8.5517 174 174 フレムのまいと PRZ 8.548 PRZ 8.548 PRZ 8.548 PRZ PR | 251 251 251 ジョジョの母が女前後未来への過程 ACT 7.9578 である。 | 329 330 マリオネットカンバニー |
| 1/5 1/5 SNK(原プレイモア活動・分割6月24日発表・5300円 アーケードスティック対応まえがオポケット 1 ONA(主・ドラット・17つ) SNT 8.5426 | ◆ プライマックス●2000年5月25日発売●5.800円(VGA, VM, ぶるぶるばっく、レーシングコントローラ対応) ●VM使用プロック数(12~) | 331 331 井上房子 上上メイト ADV 6.8823 1.1 1.2 1. |
| 177 178 セガマリンフィッシング セガマリンフィッシング 1875 1875 1875 1875 1875 1875 1875 1875 | 255 255 Dream Flyer (ドリームフライヤー) ETC 7.9411 | 333 333 マジック:ザ・ギャザリング TAB 6.8461 (VGANA) OVM使用プロック数(6) |
| 178 179 | 250 250 | 335 335 美況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition SPI 6.7833 また。 |
| 180 181 神報世界エヴォリューションと一語しい日本 RPG 8.525 RPG | 258 258 ネッパチ〜10連チャンでラスペガス統行〜 | ● 5月 次の交叉を日本日 条乗 5 8 50 円 IVGA 37 日本 5 8 50 円 IVGA 37 日本 5 7 3 1 5 3 |
| ● プロッコリー ● ZUZ #4月18日 光元 ● SBUPH (VGA、マンス 25 6 7 日 文 27 145~) | 260 265 マリー&エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士1・2〜 RPG 7.8888 | 338 338 注射の頻素 スペースクリフォン 6.7142 1 6.7142 1 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 |
| 184 184 スーパースピード・レーシング RAC 8.4801 | 262 261 新日本プロレスリング開端烈伝4 SPT 7.8633 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) | 340 340 生体兵器 エクスペンダブル SHT 6.6666 イング・アン・ (1945年) 1 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 |
| 185 | 264 263 高田県日 (2015年 日本) (2015年 | 342 342 新世紀エヴァンゲリオン タイピングE計画 ETC 6.6086 |
| 187 186 パイオーバートラ ラスト エスケーブ A-ABV 8.443 カナラ・カード・カード・カード・カード・カード・カード・カード・カード・カード・カード | 265 264 機能能・カイター for Matching Service ACT 7.8571 (ランタン (1997年) (1997 | 343 344 344 (F+772U-52) (6.5747 344 344 344 (F+772U-52) (6.5747 344 344 344 (F+772U-52) (6.569 344 344 344 344 344 344 344 344 344 34 |
| 189 188 ほくドラえもん ADV 8.4354 (ラセガトイズ●2011年1月25日発売●5.000円1VGA、満面対応1●1070円2015~) | 267 267 7.7.7.4.4.7 Surface Surfac | 345 345 電波少年的態質生活~なすじの部屋~ 110 5.551 346 346 人生ゲーム for Dreamcast 748 5.5 346 346 347 |
| 191 191 ズサーヴァサー RAC 8.425 | 269 278 (?~) まかめ 98年12月2日祭 ● 5.800円 1054、Wh アーケードスティック対応)● 14Mを用フロック数 (?~) ADV 7.8266 マリオネットカンバニー2 Chu! ● 7イクロキャビン 2000年5月18日 条 ● 8.800円 1054、連接対応)● 14Mを用フロック数 (?~) | 34/ 34/ つコナミ 93年7月8日発売 3.980円 OVM使用プロック数(17) |
| 192 193 セカーの00年3月1日日本売を2009年100名。スティック対応(サバル使用プロック数化) 193 193 サイマン 一無断のペット〜 SLG 8.409 ロイン 一様形のペット〜 SLG 8.409 | 270 271 CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO | ##が ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## |
| 194 194 (194) (194 | 272 273 《今本書館》 7.8059 17.8059 274 275 274 275 274 275 | 1 |
| 196 196 (*** イナナリらA 2001 *** (*** *** *** *** *** *** *** *** * | 274 269 タコのマリネ PUZ 7.8 PUZ 7.8 | 352 352 七つの砂館 戦権の検支 ADV 6.2352 1-5-5 (WOLD HARDER) 1-5-5 (WOLD H |
| 198 198 ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition SLG 8.8846 コナミ 2000年2月17日発売 5.800円(25-52-515-5-515-515-5-5-515-5-5-5-5-5-5- | 276 277 マクロスM3 ACT 7.79 ACT | 354 ●NECインターチャネル●2000年7月27日発売●6,800円 (2枚組、手約分3枚組、VGA対応) ●VM使用プロック数(20~) |
| 195 197 | 268 さくらももこが場コジコジ FTC 7.7894 (マベウスエン・ディステも) (2000年 1970年 1 | The DAY OF A SHALL STATE OF THE SHALL SHAL |



全DCソフトオッズ表F 356 / ハローキティのマジカルブロック を対象の2002年13 pate 98 (2002年1003年1003年1003年2012年12日 357 CARRIER 第27年25 (2002年11月1日日本年 800年10日1日 (1998年17日) 2012年17日 2012年1 | 356 | 356 | ハローキティのマジカルフロック | PUZ | 5.0623 | 357 | 357 | 357 | 357 | 357 | 357 | 357 | 357 | 357 | 357 | 357 | 357 | 357 | 357 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | 358 | ADV 6.037 357 397 かんはイニンボン/オリンピック2000 SP 4.4755 398 世末 P 200 398 399 400 401 402 403 404 404 405 406 | 400 | まつんで表える | 2003年3月日日本 | 5000日以内の名の名目 | 407 | 402とDEはお | 5000日以内の名目 | 4000日以内の名目 | 4000日は内の名目 | 4000日は内の名目 | 4000日は内の名目 | 4000日は内の名目 | 4000日は内の名目 | 4000日は内の名目 | 4000日 407

発売済み近日ランキング予定のソフト!

ック数(

17.1 (2013年1月12年 1月17日 1月17日

グラ 者レース。5月あたりは、廉価版のドリコレばかりが発売 されていたせいか、ランキングのほうはイマイチ動きが 少なかった模様。とはいえ、今回はA表で5位にいた「バ ワースマッシュ」が20位に大きく後退。C表では「餓狼 MARK OF THE WOLVES」が129位から152位に、 「My Merry May 上 126位から166位へと後退している



●もう二度と「ソフト売り上げTOP15」にDCソフト がランクインすることはないんだろうな……。(埼 玉県·木本絢也·14歳)

●Xbox 1万円値下げ。3カ月で?……「ヤケクソ」 という言葉しか頭に浮かばない……。(静岡県・大 島俊光・28歳)

●自惚れるなよ小僧!キサマがモテたのは、ゲームの 設定のおかげだということを忘れるな!! (神奈川県・ 中嶋邦友・30歳)

●積んである3番目の『ドリマガ』を下から抜いたら、 紙で指切れたヨ……。さすがドリマガ、切れ味い いぜっ(笑)!(長野県・太田佐知子・20歳)

●ゲームキューブの値下げは興味あり。"Q"は安く なりませんか? (東京都・高倉雅晴・23歳)

●今になって、サターンで遊んでるよ…… (徳島 県·山本大海·20歳)

●「DOAビーチバレー」を見て、不況→ギャルゲーを 再認識(笑)。(新潟県·桝沢孝行·29歳)

全ハード読者レース応募の決まり

読者レースへの応募はハガキかネットで投票が可能。1週 に1回どちらからもできて、1号期間最大4回投票可能だ。

POINT 1 発売2年以内のソフトなら投票可能!

投票可能なのは、ここ2年以内に発売された現役ハー ドのソフトに限ります。ランクイン後、最長で2年間の掲 載となりますが、その間に高い評価を受け続けたソフト には「読者本命」「名誉名馬」等の栄誉を授け、殿堂入りの 特典もあります。30票以上集まったら表にランクイン!

POINT2 ネットでの投票も毎週1回投票可能!

全ハード読者レースの便利なところは、ネットでの投 票も可能なこと。ただし、投票は1週間に1回だけ。そ れ以上した人はその場で即無効になるのでご注意を(※ ハガキとの併用はOKです)。今すぐ(http://www.zd net.co.jp/gamespot/)にアクセスして投票をしよう!!

順予想ゲームでワンチャンス!

読者レース応募者全員に与えられる2つの予想チャン スゲームに注目! まずは毎回こちらが指定するソフト が、初登場時に何着でランクインするかを予想してくれ。 見事着順を当てた人3名様に(※正解者多数の場合は抽 選で)、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今回はNECイ ンターチャネルがDCで出す最新作「同窓会 2 again & refrain」の予想をしてもらおう。この新作は、果たして 読者レースの初登場時に、何着で登場するかな? 右の 例のように書いて送ってね。



「同窓会2 again & refrain」は何着だ? 【隊長さんの予想】うむむ。こ れはまた……。とりあえず、

129着とかでどうじゃいな? 【ハチの予想】また大胆な予想 ですね……。ぼかぁ、98着で。 しばらくお待ちください。

5/31号 当選者発表 5/31号着順予想「ユーデ

ィーのアトリエーは発売前 でまだ読者レースの規定 投票数に達していないた め、オッズ表には入ってき ていません。よって、当選 者の発表は、次号以降と させていただきます。当 選者の方はソフトがラン クインしだい発表します。

オツス予想ゲームでダブルチャンス!

応募者チャンス・パート2の予想ゲームがこれだ。 『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ (読者平 均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※ 小数点 4 位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソ フトを1本(ピタリ賞なら2本!)をあげるぞ。今回は GBAの最新話題作「黄金の太陽~失われし時代~」が読 者レースの初登場時に、いったい何点のオッズで入って くるかを予想してもらっちゃうぞ。右上の例のように書 いて送ってきてね。



「黄金の太陽~失われし時代~」は何点だ?

【隊長さんの予想】ふーむ。こ こはひとつ手堅いオッズで 8.9758ってところでどーじゃ? 【ハチの予想】僕は。9.0127あ たりまでいっときますね。

5/31号 **当選者発表**

5/31号オッズ予想「とき めきメモリアル Girl's Side」は、発売前でまだ 読者レースの規定投票数 に達していないため、オ ッズ表には入ってきてい ません。当選者の方の発 表は、ランクインしだい、 次号以降とさせていただ きますので、今しばらく お待ちください。



0

東京都港区赤坂 4-13-13 リフトパラクルロナリッシラグ"(株) ピリマか 編集部 「全ハード 鯖着レース,係

> (住所) (6名) (年齡) (TEL)

記入例 発売前のソフト 即 だりたよ! 禁止を! ソフトはちずまで、海辺機器は3つまで

門にかれ みずいろ 45 かんなすること どこまでも者と 85 105 7427-5002 ICO(43) HLボーがでは ミスタードリラー2 95 だんがん ドラゴンクエストI 105 photosia せらかいきり 3.8 そんなもろのの GTフォース 75 ワンダースクンス ワンダーゲート 他コペン・思いソントの

·周京合2 spin Brestain 体何易だ? ... 20卷 ·安全の太陽一度的私場代~性有限だ?…そちのの

応募券がおとのだりだま!

「全ハード読者レース」では、応募してくれた人の中から抽選で10名様 に特別プレゼントを用意しているぞ(下記参照)。投票の対象ソフトは全 機種OK。①ハガキで応募する人はページについている応募券(1号あ たり2枚まで使用可)をハガキに貼る、ネットでの投票をする人は、ゲーム スポット(http://www.zdnet.co.jp/gamespot/)にアクセスして、②や ったことのあるゲームソフト(ただし、2年以内に発売されたものまで)に 評点をつけ、③ソフトに関するコメントや編集部に対するコメントなどを 書き、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名を上の記入例のように書 いて送ってね。なお発売前のソフトへの投票をした場合、ボツになるか ら絶対注意してね! 今号の締切は6月27日(当日消印有効)だぞ

さらにラストチャンス〃



第1予想ゲーム、第2予 想ゲームのどちらにも ハズレちゃった人には ラストチャンスが! 号抽選で10名様に、お 好きなゲームソフト(※ 一般市場に販売され てないようなソフトは除 く)と特製テレカをセッ トでプレゼントだり

当選者は愛知県・新田清君、北海道・中西進君、干葉県・長野優子さん、茨城県・榊原由紀子さん、広島県・境芳雄君、岡山県・藤本秀一君、東京都・牧野静枝さん、埼玉県・上北孝夫君、香川県・

●サガ●2002年5月23日発売●5,800円(砂る水るばつく対応、DDJ専売) ●VM使用プロック 「たいっちょー」というわけで、最後は恒例のたまっている当選者の発表ですが、今回は5/10号着順予想「FFX」から「うむ」「今回初登場下着でランクインしてきた「FFX」。正解者は23名いましたよ」「ほう」「厳正なる抽選をこのハチめがしました結果、当選者は秋田県・梅村孝夫君、熊本県・加藤博之君、大阪府・山田 誠君の3名に決定!]「おめでと一」「お次は「ギレン」のオッズ予想ですが、8.3636の結果に対し、なんと埼玉県・小野和子さんと長嫡県・中田秀和君の2名がピッタリ賞をマーク!]「にょにょ!」「スゴイにょってことで(笑)、それぞれにソフト1本送りますねーっ」「次号は巻頭から超新作満載!」「バッチリハきまっせー!」「おう」

毎回、旬な情報をキャッチアップする!!

はサラドリームキャストで新作を作るのか? ~その理由と今後を検証する!~



なぜなに!?控集隊

「たいちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「うむ? どーしたよ、ハチ?」「いやぁ、たいちょう。 製造中止から早1年半。 なんだかんだと、まだソフトの出続けているドリー ムキャストなんですけど、 このへんど一思います?」 「ん? ソフトが出てくれるんなら、それでいーじゃん?」 「んー、そうじゃなくてぇ、今からドリキャスでソフトを出す理由っ て、メーカーさんに聞いてみたいなぁ、と」 「ほう」 「だって、いつまでソフトは出続けるのか、知りたかったりしますし (笑)」 「そうじゃのぅ。 じゃ、ちと調べてみるかい」 「ええ」

たいっちょー!製造中止から1年半、なぜまだDCで新作が出るんですかねぇ?

「というわけで、たいちょう。P.18のスケジュールをご覧ください」「ん?」「まだ結構DCソフトの発売予定がありますよねぇ」「うむ」「しかもなんとまだこれから発表されるDCタイトルもあったりするそうですよ」「へ~、他のハードで出すよりも、DCのほうが儲かるからなののかの? そのへんの理由は、メーカーさんにぶっちゃけて聞いてみたいもんじゃの」「ですよねぇ」「まあ、さすがに手堅いギャルゲーが多数を占めておるけどね」「でも、ソフトが出るだけいいじゃないですか」「そうじゃがのぉ」



NECインターチャネルをはじめ、まだまだ[、] フトが予定されているDC。その理由とは?

SIMPLE1500シリーズで有名なD3パブリッシャーも最近DCに参入してきたばかり。採算を考えると、こういう参入はアリといえばアリ?



なぜまだDCで新作を出すの?



だが果たして今DCでソフトを出す本当の理由 とはどのへんにあるのか? 直撃取材するぞ!

たいちょう、まずはDCでソフトを出す意味をチェックしてみますよ!

「たいちょう。まずは右にこの1年に出たDCソフトの販売本数を出してみましたよ」「むむ。見てみると、やはりすごくヒットした!という話題作でも、10万本すら難しいのがわかるの」「まあ、基本ベース

ブロッコリーの証言



成計画」も好調な売行き予定。最近では「綾波奈予定。最近では「綾波奈子を関係では「綾波奈子を入っている。

DCが作りやすいハードであることも確かですね。現在の DCは、他のジャンルのタイトルについてはすでに数が伸び にくいのかもしれませんが、弊社で営うところのキャラクタ 一系のゲームに関しては、ある程度の固定ユーザーにアピ ールするためプラットフォームとしてドリームキャストは 十分な反応が期待できると考えたからです。特にDCは2D に関する限り、現在でも最高クオリティを表現できるハード の1つだと考えていますし、ムービーに関してもエンコーデ ィング次第では、相当に綺麗に表現できます。弊社内の評価 でも、下手なところでMPEG2で圧縮するより綺麗にでき、 また容量も小さくなったとの評価をしています。今後は、あ の名作「ファーストKiss☆物語」を作ったメンバーが渾身の 力と愛情を込めて作った超大作が出ます。限定版に入って るアニメーションムービーはトータル1時間近くあり、なんと 含ってもGD-ROM4枚にぎっちりと入った内容は圧巻! ぜ ひプレイして、ご感動ください!

は1~3万本程度でしょうかね」「ぞれで 採算は取れるんかの?」「まあ、DCはソフトを作りやすいそうですが、今DCでソフトを出す理由について各社に聞いて みましたよ」「うむ。どうなのよ?実際」

アルケミストの証言



む永遠」を予定している。 しか、遠」を予定している。 イカーの座を密かにねらってます(笑)」という同いのでます(笑)」という同いのである。

なぜ、今ドリキャスでソフトを出すか?ですか? それは DCはソフトを買ってくれるお客様の顔がよく見える、非常 にクリアな市場が魅力的であるからです。お客様の欲してい る商品を見極め、弊社からそれを提供する。この単純かつ重 要なことがピンポイントで行えるのは大きいですね。DCほ ど、ユーザーのみなさんがこんなに愛してやまないハードは 過去ないと思いますし、しっかりした作品を皆様にご提示で きれば、その熱意が結果として返ってくる。こんなに素晴ら しいことはないですね。他社さんがどんどん撤退していく市 場というのも、実は弊社にはビックチャンスですね。新規タ イトルが絞られてくれば、結果として弊社の作品が目立ちま すから。私たちは参入したばかりで、作品も含めて「アルケ ミスト」という名を少しでも多くの方に知ってほしいですね。 でも一番の理由は、社内にセガ・ドリームキャストを愛する 「セガサポーター」が多いからですよ(笑)。今後の新作です か? 弊社の第2弾は……あ、まだ秘密でしたね(汗)。ただ、 次もドリームキャストのお世話になれればと考えておりま す。近日発表???

この1年のDCソフトの売り上げ本数

| | この1年の | ロピソ | ノトの売り上 | け本数 | |
|------------|---|----------|-------------|-------------------------------------|--------|
| 発売月 | 商品名 | 累計 | 発売月 | 商品名 | 累計 |
| 002年3月21日 | サクラ大戦4~恋せよ乙女~ | 27万6307本 | 2002年4月25日 | My Merry May | 1万0874 |
| 001年6月7日 | ファンタシースターオンライン Ver.2 | 16万8604本 | 2002年3月21日 | サクラ大戦 COMPLETE BOX | 1万0769 |
| 001年9月6日 | シェンムーⅡ | 14万0829本 | 2001年10月25日 | てんたま 1st Sunny Side | 1万0622 |
| 001年9月13日 | CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 | 12万7525本 | 2001年6月6日 | エルドラドゲート(第5巻) | 1万0274 |
| 001年6月23日 | ソニックアドベンチャー2 | 11万2962本 | 2001年10月25日 | Candy Stripe ~みならい天使~ | 9908本 |
| 001年8月30日 | スーパーロボット大戦α for Dreamcast | 9万8738本 | 2001年8月23日 | エアロダンシング 次回作まで待てませ~ん | 9465本 |
| 001年8月9日 | こみっくパーティー | 9万8361本 | 2001年9月6日 | ゼロガンナー2 | 8937本 |
| 001年7月12日 | カルドセプト セカンド | 8万4081本 | 2001年6月21日 | ミス・ムーンライト | 8815本 |
| 001年9月20日 | AIR | 8万0354本 | 2001年8月8日 | エルドラドゲート(第6巻) | 8767* |
| 001年12月13日 | サカつく特大号2 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! | 7万2914本 | 2001年12月20日 | 吉亜の丘で寝ころんで… | 8363本 |
| 002年2月7日 | 不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参! | 5万3479本 | 2001年8月30日 | ゲットバス2 | 8150本 |
| 001年6月14日 | CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO | 5万1891本 | 2001年10月10日 | エルドラドゲート(第7巻) | 8061本 |
| 001年8月30日 | プロ野球チームをつくろう! &あそぼう! | 4万9941本 | 2001年6月28日 | 対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ | 7956≭ |
| | ガンダムバトルオンライン | 4万9806本 | 2001年6月28日 | ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説 | 7199本 |
| 001年8月2日 | 火焰聖母~The Virgin on Megiddo~ | 4万5289本 | 2001年7月5日 | 井上涼子~ルームメイト~ | 7162本 |
| 001年6月21日 | Pia♥キャロットへようこそ!! 2.5 | 4万2249本 | 2001年7月12日 | ヘビーメタル ジオマトリックス | 6837本 |
| 002年2月7日 | サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~メモリアルバック | 3万6912本 | 2001年7月26日 | フレグランステイル | 6833本 |
| 001年8月9日 | ダビつく2 | 3万2090本 | 2002年2月28日 | ウィークネスヒーロー トラウマン DC | 6605本 |
| 002年1月17日 | サクラ大戦 メモリアルパック | 3万1627本 | 2001年9月13日 | COSMIC SMASH | 5979本 |
| 002年3月7日 | みずいろ | 3万1459本 | 2002年3月14日 | ぐるぐる温泉3 | 5926本 |
| 001年9月27日 | Memories Off 2nd | 3万0107本 | 2001年9月6日 | ランディム アズ ブラックソウル | 4979本 |
| 001年11月15日 | Power Smash2 | 2万6164本 | 2001年8月2日 | CR必殺仕事人 パチってちょんまげ@VPACHI | 4553本 |
| 002年3月7日 | サクラ大戦3~巴里は燃えているか~(メモリアルオルゴール同種版) | 2万4737本 | 2001年11月15日 | マリー&エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士1・2〜 | 4492本 |
| 001年9月6日 | デ・ジ・キャラットファンタジー | 2万4251本 | 2001年10月18日 | デ・ラ・ジェット・セットラジオ | 3919本 |
| 002年3月28日 | シスター・プリンセス プレミアム・エディション | 2万3307本 | 2001年6月21日 | スーパーランナバウトーSAN FRANCISCO EDITION- | 3808本 |
| 001年12月27日 | 21 -TwoOne- | 2万3037本 | 2002年1月31日 | どきどきアイドルスターシーカーRemix | 3682本 |
| 001年9月27日 | 餓狼 MARK OF THE WOLVES | 2万2944本 | 2002年3月28日 | ナコルル~あのひとからのおくりもの~ | 3588本 |
| 001年8月9日 | ぐるぐる温泉2 | 2万1672本 | 2001年7月19日 | プリンセスメーカーコレクション | 3427本 |
| | サクラ大戦オンライン~帝都の長い日々~ | 2万0749本 | 2001年11月8日 | 井上涼子~ラストシーン~ | 3291本 |
| 002年4月11日 | 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン &DX | 2万0192本 | 2001年7月5日 | US Shenmue (USA版シェンムー) | 3250本 |
| | D+VINE[LUV] (ディヴァインラヴ) | 2万0098本 | | スーパーパズルファイターIX for Matching Service | 2541本 |
| | サクラ大戦オンライン~巴里の優雅な日々~ | 1万9717本 | | タイピング OF THE デート | 2499本 |
| | マジック:ザ・ギャザリング | 1万8990本 | 2002年1月10日 | | 2441本 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画 | 1万7463本 | | 秘密~唯がいた夏~ | 2377本 |
| | カナリア〜この想いを歌に乗せて〜 | 1万7299本 | | 新世紀エヴァンゲリオン タイピング補完計画 | 2302本 |
| | MISSING PARTS the TANTEI stories | 1万4169本 | | クレオパトラフォーチュン | 2252本 |
| | プリズム・ハート | 1万3610本 | 2002年1月24日 | | 2109本 |
| 001年11月22日 | | 1万3163本 | | パチスロ帝王ドリームスロット~HEIWA SP~ | 2031本 |
| | 夢のつばさ Fate of Heart | 1万2772本 | | ぼくのテニス人生 | 1833本 |
| | スペースチャンネル5 Part2 | 1万2745本 | 2001年9月6日 | SEGA EXTREME SPORTS | 1818本 |
| | カード・オブ・デスティニー〜光と闇の統合者〜 | 1万2641本 | 2002年5月16日 | | 1796本 |
| | コンフィデンシャルミッション | 1万2338本 | | バチスロ帝王ドリームスロット~OLYMPIA SP~ | 1614本 |
| | Jリーグ スペクタクルサッカー | 1万1402本 | | パチンコの殿堂 CRナナシー | 1513本 |
| | ミルキィ・シーズン | 1万1138本 | | WORLD SERIES BASEBALL 2K2 | 488本 |
| 002年2月28日 | | 1万1057本 | 2002年5月23日 | | 465本 |
| 001年8月2日 | アウトトリガー | 1万0978本 | 2002年3月28日 | NFL2K2 | 252本 |
| 011710 | ハキトにとは サキナキ | 7 +44 | | 17 1 185 A18-111 3 | H- |

DCソフトの売れ行きは、まあまあ? 推定販売本数は、ソフトバンクパブリッシングコンタテインメント局の独自集計によるものです。集計期間は発売日-2002年6月2日まで、



トというわけで、NECインターチャネルの多部田さんに、なぜDCで作るのかを聞きましたよ!

DCは安いし、映像はいいし、ユーザーもいますから



NECインターチャネル (株) チーフプロデューサー

多部田 俊雄



DC最新作の「同窓会2」もマスターアップ し、「エリュシオン」も佳境というNECイン ターチャネルの多部田氏。まだ未発表の DCタイトルもあるという同社の今後と、な ぜ今DCでソフトを作るのか?を聞いたぞ。

まずは早速ですが、なぜ今DCでソフトを出すのか?という話なのですが。

多部田■うーん、一番は、やはり作りやすいから。それは技術的な部分で。DCは、2D処理の美しさにおいてはピカイチなんですよね。当初は色数が出ないとかもあったんですが、それはハードの性能ではなくて、供給ルーチンの問題で色数が出ないとかの問題でしたから、全部それらが解決した今となっては、実は2D映像を綺麗に出すことにおいては、DCの右に出るハードはないんですよ。現状ではダントツです。確かに、単にスペックだけを見れば、PS2もゲーム

キューブも全然変わらないんですが、実際に出してみると段違いにDCのほうがいい。例えば、通常の家庭用のモニターを使って、インターレースモードを見る場合のフリックはDCが一番キレイに出てまして、PS2だと多少フリッカーが目立つ。そこが圧倒的に違うところですね。特にキャラゲーは解像度を上げてますから、その時にチラチラしているのか落ち着いているのかでは全然状況が違いまして。PS2のほうもRGBや、ゲーム入力モニターで見ればそれはそれでキレイですし、差はないんですが、一般の家庭用のモニターだと差が出ちゃう。

あと、もう1つの理由として、ソフトウェアにかかる値段(原価)の問題もあります。1つに、DCはメディア(DCならGD-ROM)の値段が安い。また、技術料としても、PS2でBGMなりSEなり音声なりをマルチチャンネルで使おうとした場合、ストリーミング再生をできるツールを用意して使わないといけないけれど、DCならば基本は無償でADXが使えるんですね。だけど、PS2だとミドルウェアを別に(高いお金を出して)買わなきゃいけない。そういう意味で非常に金銭的にもDCは安価に開発ができる。これはソフトの値段と利益率にかかりますから、大きな魅力ですよね。

---DirectXが使えるXboxは?

多部田■すみません、今のところ全然手がまわりません(笑)。

ーマーケット的にDCはどうなんですか?

多部田■マーケット的な大きさっていう意味では、DCはいわゆる拡張路線はもう取れるわけがないですよね。だけど、いわゆるキャラクターゲームが好きな方の大半は、

今までにDCをすでに買っているわけです からね。セガさんのハードは堅牢にできて ますから、簡単には壊れませんし(笑)。まあ、 (市場の)拡張こそ望めませんけど、すでに ハードを買っている方の数は変わらないわ けですから。比較的コア層の多いキャラク ターゲームを作っているぶんには、あまりリ スクはないんじゃないかなと。(もうすでに ハードは製造中止になっているから、今後 は) 拡張しないっていうのはデメリットでは あるんですが、そのデメリットを超えて余り あるメリットもあるわけです。そのメリットと いうのは、先ほども言ったとおり、ハードの 性能、ミドルウェアが無償で安く作れる。ユ ーザーもちゃんとそこにいる……ということ なんです。

DCの性能は今後もまだ通用する?

多部田■もう全然いけるんじゃないですか。例えばハイビジョンがいきなりくるとか、そういうことがなければ、DCの性能っていうのはある意味オーバースペック的な部分すらあったわけです。ポリゴンバリバリのゲームはいざ知らずですが、普通のゲームを作るには、DCはもう十分な性能だったわけです。これ以上性能が上がったとしても、逆に制作コストがかさむだけですから、費用対効果の曲線を見る限りでは、もうだいたいいいところに来たんじゃないでしょうか。それはDCもそうですしPS2もそうですし。

──DCのマーケットのこれからはどうなる と思いますか?

多部田■いずれは壊れちゃうと言えば壊れちゃうでしょうけど、ただ、ユーザーのニーズに反して、流通サイドとの温度差というのはあると思うんですよ。ユーザーは、別にハードは壊れてるわけじゃないし、いいタイトルが出ればDCのソフトは買いたいっていうのが普通だと思うんですけど、流通の



「DCのソフトは、基本は黒字ならばOK。結果的に赤字じゃないなら今後も出したいです。 たぶん最後のDCソフトを発売するのはうち になるんじゃないですかね(笑)」と多部田氏。

ほうは、DCはすでに1年以上前に終わってるよね、それを今さら……みたいなのはある。そこの温度差は現時点でもすでに激しいですし、これは時間が経てば経つほど、もっと激しくなっていってしまうでしょうね。ただ、ソフト販売方法としては「通販」というテもありますし、ユーザーのみなさんに商品を届ける手段はいっぱいありますから。まだまだ急には冷めないでしょうけど、ただやはり一方では自然に終わっていく……という状況にはあるとは思います。でも今我々が考えているのは、その終わってしまうのをできる限り延ばしたいと。

一今後のDCへの取り組みの予定は?

多部田■8月10日にまた新作発表をする んですが、その新作の7割~8割はDCタイトルです (笑)。ちなみに、このDCと他機種 の本数の割合なんですが、うちはここ5年 ぐらい、その比率は変わってないです。また 今年度 (2003年3月) いっぱいは変わらな いですね。

- 最後にDCユーザーにメッセージなど。

多部田■「インタールード」は、とにかくめ ちゃくちゃカッコイイです。まずは「インター ルード」が出るまでは絶対DCをしまわない ように。でないと損しますよ(笑)。

DCは最後まで見届けたいですよねぇ

「なぜ、今ドリキャスでソフトを出すのか?」 一この質問に、DCで長年秀作を出し続けてきたキッドは「まだまだ、DCユーザーの方から望む声がある……ということが一番ですね」と答え、DCの性能については、「画面が綺麗なところがいいですね。表現をするのにそれは一番大事な部分だと思いますので。DCの性能と表現力については、現在でも満足しています」と語る。そんなキッドからは、8月29日に「Ever17」が、また秋には「僕と、僕らの夏」が控えている。「今後もユーザーの皆様がより楽しんでプレイしていただけるようなソフトを提供していき

たいと思っています。DCで出す作品もあれば、そうでない作品もあるかと思いますが、今後どういった形でソフトを提供していくかは、ユーザーの皆様の声に耳を傾けつつ、いろいろな面を考慮していきたいと思っています」というコメントも。

要は今後もユーザーがDCでソフトを望むということこそが、DCでタイトルが出続けていくための大きなポイントとなるのだろう。ゲーム機でも一番熱いユーザーがいたと言われるドリームキャスト。製造中止から5年後、10年後も、ソフトが出続けている――なんてことも、もしかしたら夢じゃないのかもしれない?



ザクラ大戦4」は厳後のセカ 開発DCソフトとなったが・・・・・。



果たしてDC最後のソフトはいったいいつ出るのだろうか。

次 ゲーム関連グッズの今 回 ちょっと気になるグッズの情報をチェック!

昨今のゲームメーカーは、サイドビジネスとしているいろなゲーム関連グッズを制作している。フィギュアからTシャツ、ボスター、指輪まで、あらゆるグッズはどのようにして作られているのか? 最新のゲームグッズ事情を取材班が追う!

デドリマガなぜなに!?探検隊」

「突撃なぜなに!? 探検隊」では、みなさんからの情報や、知りたいネタを募集しています。調査依頼や要望など、知りたいことがあれば、どんどん送ってきてください。あて先は、〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクバブリッシング(株)」「ドリマガ」編集部「突撃なぜなに!? 探検隊」「係まで。採用者の方(※同ネタ多数の場合は抽選で)にはゲームソフト1本とドリマガ特製テレカをお送りします。

大好評の『ドリマガ』&『ラズベリー』連動テレカ応募者全員サービスもいよいよ募集3回目。まだ申し 込んでいない人は、欲しいテレカが決まったら忘れないよう早めに手続きをしちゃおう。『ドリマガ』も 『ラズベリー』も超豪華ラインナップでお届けしております! この品揃えは見逃せないぞっ!

純夏



『ラズベリー』の表紙イラストでもあるアージ ュの話題作「マブラヴ」のヒロイン鑑 純夏 のオリジナルテレカ。

ASPBERRY



仮解い服の小志識が自い続いました。 カーボー」。夢に出てくる幼なじみ・芳乃さくらをテレカにしました。 カラフルBOX

恋と笑いの青春物語「カラフルBOX」より、ヒロインのひとり

峰澤ゆか

Wind-a breath of heart-/月代 彩



「Wind-a breath of heart-」からは心を深 く閉ざした謎の美少女・月代彩をテレカに。

顔のない月 倉木鈴菜



メインヒロインの倉木鈴菜はCARNELIAN 氏の描き下ろし! 『ラズベリー』では氏の 特集記事も読めるぞ。

応募者全員サービス 応募の決まり

●応募してくださった方全員に、ご希望の 「特製オリジナル・テレホンカード」(50度 数)を1枚お送りします。(※専用の払込用紙 を使用しなかった場合、応募は無効です) <応募方法>

①添付(本誌に貼り込んである)の、専用 応募券つきの払込用紙をミシン目にそっ てていねいに切り取ってください。そして 所定の場所に、あなたの郵便番号、住所、 電話番号、氏名(フリガナも忘れずに!)、

年齢をていねいに記入してください。記入 もれやミス、読みにくい文字などは商品未 着の原因になりますのでご注意ください。 ②あなたの希望するテレホンカードの番号

心している月日が明 (パンノ / パンノ / パンク / (①~⑲の19種類の中から1つだけ選んで ください) とその名前を、払込用紙の「希望するテレカの番号と名前」の欄に記入してください。

③すべての記入が済みましたら、お近くの郵便局の窓口で代金を振り込んでください。(応募のための料金800円 のほかに、別途振り込み手数料がかかります。 あらかじめご了承ください)

④振り込み後に渡される「振込票兼受領証」を受け取り、テレホンカードがお手元に届くまで大切に保管してくだ さい。(この用紙は、あなたが入金をした証明となりますので、捨てたり、なくしたりしないよう注意してください) ■応募の締め切りは2002年7月12日(金曜日)消印有効です。

※テレホンカードの発送は2002年9月上旬からになります。万一、10月になってもテレホンカードが届かない 場合は、事故の可能性がありますので、お問い合わせください。それ以前の未着のお問い合わせにはお答えできま せん。また、問い合わせの際は払込用紙のひかえをお手元に用意してからお電話ください。

秋桜の空に



世話焼きの涼香と、栗大好き娘の若菜がそ ろってテレカに登場!

ノウルテイカー 中原小麦



今回はなんと、あかつきごもく氏による小 麦ちゃんです。とってもキュート!

EL CO



ラウマンDC



「ガングレイヴ



「うたわれるもの」



。キャラクターデザインや原画を手がけた甘露樹

-ム虎の穴 |/神村幸子



コミックのほうでは最近ちょっと出番の少ない蘭花ちゃん。でもテ

「ドリマガ ドリちゃんのゲーム



全員集合で一す! 最近キューブちゃんの人気が高めですが、ドリ ちゃんもまだまだがんばってますよー。

応募者全員サービスの申し込みに関するお問い合わせは

(受付時間:月曜~金曜日(祝日を除く)の午後4~6時) テレホンカードの未着などに対するお問い合わせは

03-5549-1

(受付時間:月曜~金曜日(祝日を除く)の午前10時~午後5時) までお願いします。

色々ですくす



「ドリマガ1周年」ということで、1の山に登 った2人(と1匹)。まだまだ先は長い!?



あおいちゃんとメイシーさんの制服姿が、と っても眩しい1枚なのです。

「サムシング吉松劇 易1/サムシング吉松



1歳のドリマガです。キャス子一家ともど も、これからも応援よろしく!

「デジ×ログチャンネ ル」/おおつきべるの



ウズちゃんとマキちゃんののんびりイラス ト。淡い色調がステキです。

「門井亜矢ワール



こんなカワイイ娘にオメデトウって言っても らえるなら、まだまだがんばれる!?

「もきゅもきゅ暗闇天国



涼しげでステキなイラスト。白い下着(?) 姿にドキッとしてしまいそう。

※テレホンカードのデザインは仮のもので、実際にお送りする商品とはデザインが若干異なる場合があります。

-ムソフトをドリマデがひと記

いしばん

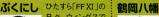






担当レビュアー 通信

ともにサイズもコン パクトにならないカ シラと夢想する今







編集部対抗「HAL O |大会で3位でし た。くそう。でもわ がドリマガHALO部 はトップクラス。対

戦者(生贄)募集中。



手軽に遊べるので 昨今はすっかりGB Aユーザー。「大航 海時代」シリーズが 移植されないかと、 切に希望中

●9~10…このソフトは買い! 他の人にもオススメできる。

ドリマガオールゲ-

●1~2……製品レベルではない。

ガチンコレビュ-

点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。

●3~4····・あまりいい点がなく、不満点が目立つ。 ●5~6……不満点もあるが、いい点の方が目立つ。 ●7~8·····自分ならこのソフトを買って遊びたい。



をピックアップし、ドリマガライター陣による発売前のソフ

トの感想や意見を掲載しています。プレイする人数は各ソフ

ト最低で3人以上。全プレイヤーのつけた点数の平均点をそ

のソフトの「評点」とします。いうなればドリマガライター陣 版「読者レース」のようなシステムも思っていただければわ

かりやすいと思います。使用するソフトのサンブルは100 %、もしくはそれに近いバージョンを使用。自由につづられ

るライター陣のコメントを購入の際の参考にご利用ください。











Xboxソフ





明待のランキング 6位277F DCタイトル中 4位 ●NECインターチャネル ●6,800円/9,800円(初回限定版) PLAYER

ADV (変要アドベンチャー

枚

VGAボックス対応



恋する男女の青春グラフィティ 心とした、複数の男女が織り す恋愛ドラマ。元のパソコン では「again」「refrain」別個

●結局「again | 「refrain | 両作品の融合はあ いまいで、ヒネリを期待すると肩透かしを食う。 逆に言うと、原作のクオリティは保たれている ことも事実で、主人公を中心とした人間関係 の描写はしっかりしている。また、プレイを重 ねるたびに人物像もはっきりと見えてきて好 感が持てる。ただ、CGクオリティはそれなりだ が新鮮さは感じられない。リリース時期に問 題アリ?(担当/いしぱん) ●各ヒロインの バックストーリーがしっかり作られた濃い内容。 だが、ヒロインによっては後半までのルートが かぶっている部分があったり、一本調子でむ だに長い状況描写はマイナス要因。出てくる ヒロインにさまざまな萌え要素と個性が詰め 込まれているだけに少々残念。とは言え、2本 ぶんのソフトが1セットになっているボリューム には満足。美麗なCGや各種おまけも、ファン の魅力となるはず。(まさ)

666



明待のランキング <mark>25位 135</mark>P NTS DCタイトル中 10位

●プリンセスソフト ●6,800円/7,800円(特別版) ADV (ネオ・サイバーバンクアド

PLAYER 15~

勿回にはテレカを同梱。



世界のすべてはサラリーマンの手に!? 物語の舞台は今よりはるかえ 来、「サラリーマン」なる特権階級が、文明を独占する世界。ある ーマンと、部下(ヒロ 原作は 集革社の文庫小説

「サラリーマン」が特権階級であって、上司の 許可があれば殺人武器の所持も許される… …といった奇抜な設定とは裏腹に、中身は意 外に(失礼)まっとうなタイプのアドベンチャー。 しかし、お調子者な選択を選び続けると「妙な 選択肢」が出てきたり、お遊び的なバッドエン ドがかなりの数用意されていたりするのはい いけれど、シーンの描写が「世界観解説」& 「状況説明」に追われている感があり、物語へ の没入度は正直なところ低めです。また、オプ ション画面 (バックログやCGモード) に切り替 える際、クイックに展開しない仕様も気になる ところ。物語のノリは悪くないだけに、もう少 しテンポよく読ませてくれるとよかったかな。 (担当/菅) ●ストーリーは面白いのだがイ ンターフェースの悪さが、物語の進行に水を 差す。話の落としどころはバリエーション豊か で好感が持てます。(美鈴)

566

さめきメモリアル Girl's Side



間待のランキング **37位**

●コナミ ●6.800円 158~

今号P68で紹介!

ときめきを、貴女に

●文句のつけようない感じにまとまってます。 特に服装選びは、全体の面白さにつながるス パイスとして効果絶大(笑)。色っぽい水着で 男の子を悩殺した瞬間には、「女に生まれてよ かった!」とガッツポーズするほど。相手をだん だん好きにさせる演出がとんでもなく巧く、ごく 自然な形で自分磨きにハマれます。女友達の 大きな存在感に驚き、告白シーンの心地よい 余韻にクラクラ。プレイ環境の快適さも相まっ て、あっという間の学園生活です。クリア後の おまけにも大満足。(担当/黒澤貴久) ● 最初は眼中の外だった相手も、次第にキラキ ラ輝いて見えるから不思議。男の子たちのか っこよさにのぼせつつ、会話中に選択肢が出 るとキュッと気が引き締まる。夢とリアルのさじ 加減がうまい。(成田かをる) ●EVSが想像 より自然な印象。自分の名前を呼ばれるたび 気恥ずかしいほど。(飯田REI)

枚

.hack//(ドットハック) 感染拡大 Vol.1



期待のランキング 27位1 PS29イトル中 11 位

●バンダイ ●5,800円 **RPG**

2枚 685~ K

PLAYER

備 DVD-ROMの1枚はOVA 考 を収録。 ゲームとアニメの新エンターテインメント

今号P132で紹介!

●先に放映中のTVアニメ版と同様、ネットゲー ムを中核とした世界観はクセがあって人を選 びそう。何しろゲーム中で出会うキャラクターの 大半が、ネットスラングを使うのだ。ただ、その 壁さえ乗り越えられるならば、ストーリー展開や アニメとの関係など、興味を持てる対象や仕 掛けは多い。せっかく本作を遊ぶのなら早くに 購入し、アニメやコミックなどを合わせて積極 的に楽しんだほうがお得だ。今後も続くムーブ メントに参加するつもりで。(漁ん) ●オフラ インでネットワークRPGを遊ぶ、といった雰囲 気。すべてのインターフェイスがオンラインゲー ム風で、BBSで情報を集めていく過程などもリ アルで楽しめる。四部作の予定らしいが、物語 の進展はさほどないものの、ゲーム本編は作り 込まれている印象がする。ひとつの物語を、多 様なメディアで展開していく手法もマニア向け として評価したい。(飯田REI)

©2002 F&C+FC01/NECインターチャネル©弓原 望/集英社/Illustrated by AM-DVL (ZONE) ©PrincessSoft 2002©2002 KONAMI & Konami ComputerEntertainment Tokyo©Project .hack ©BANDAI 2002





●SCE ●6,800円/9,800円(限定版)

RPG 361

ハードディスク対応

限定版にはフィギュアやキ ーホルダーを同梱。



「小さな勇気」と「友情」と

●キャラクターが3Dになっても「ポポロ」らしさ はそこなわれず。ファンの期待を裏切らない内 容だ。戦闘やダンジョンの仕掛けも、それほど 難しくはなく、ストーリーはサクサク進められる。 ただしエンカウントから戦闘開始までやや時間 がかかる点や、テンポの悪さが気になるところ。 (担当/長谷川健太郎) ●フィールドの仕 掛けは歯応え十分。仲間が増えるまでは、戦 闘がちょっとキツイけれど、特殊攻撃を絡めた パーティー戦闘にはアツいものがある。ただし、 主人公の後方に固定されたカメラワークはダ ンジョン探索に不向き。視野が狭いので、狭 い通路でも逐一立ち止まっては周辺を調べ たくなる。(大友順) ●物語は「やっぱりポポ ロリといった感じで、エンディングではホロっと させられる。ただ、物語に唐突すぎる感があり、 説明だけで、省略された部分もあるのは残念 テーマソングは〇。(美緒)



おくさまと新婚生活

●2人きりの生活のはずなのに生活感がない 主人公が1人で考えているシーンが多く、プレイ ヤーが2人の生活を考える余地があまりないた め、プレイヤーはおいてけぼりにされるカンジ。 何とも寂しいところ。選択肢や、自由に行動でき るタイミングがもなく、ただぼーっと会話をながめ てるだけのシーンが多いのも気になるなあ。イベ ントイラストは多いので、いろいろ見てみたいと は思うんだけど……。(久遠寺懐) ●「ルーム メイト」シリーズの特長は、他愛もない日常の積 み重ねのなかで、ちょっとしたドキドキが味わえる ところにあった。しかし本作品はどうしたことか。 その要素が希薄になっている。新婚なら本来許 されるであろうお色気選択肢が、なんとゲームオ -バーの要因となるのも「?」。これでは、ただの 女の子のご機嫌取り。延々とメリハリのない展 開を強要されるだけでは、胸の高鳴りも何も味 わえないのでは?(大友順)

PS2 - 野牛の闘碑・



明待のランキング 167位

●デジキュー ●4.800円

PLAYER

TAB 41~

プリンター対応



「能力者」たちの超絶対局

●原作に登場する特殊能力の数々が、麻雀ゲ ームのシステム中に「新しいゲーム性」としてみ ごとに再現されている。「危険牌察知」などの 能力は非現実的ではあるが、原作ファンなら本 作特有のシステムにどっぷり浸り、特殊能力者 の気分を味わえるはず。能力が発動するとキャ ラのカットインが入って対局が熱を帯び、その キャラの得意パターンにハマッた際には思わず 「ニヤリ」。ただし、本作品はあくまで麻雀漫画 の世界を再現した異色麻雀ゲーム。特殊能力 を切り離した普通の麻雀ゲームとしてのプレイ はできないので要、注意を。(担当/岩井誠) ●露骨なインチキ麻雀ではないが、(格闘ゲー ムのように) 各キャラの特性が明確なため、裏 ドラが確実に乗るなど、不自然な展開も…… 楽しむには原作の知識は大前提だが、豊富な 原画のおかげでデジコミ的な魅力も備わって いて好感触。(SAN)。

687





●カプコン●6.800円 PLAYER

SHT

ガンコン、ガンコン2 対応

- 「狩る」か「狩られるか」

●「ガンコンを使うシューティング」として見る と、方向キーで移動しつつ射撃する操作スタ イルは相変わらず難しく、ヘビーユーザー以 外には勧めづらい。しかし一方で、今までの シリーズ作品に比べて、全体の完成度が上 がっていることもまた事実だ。その大きな-因が、画面の視認性の向上と、戦闘シチュエ ーションの増加。とくに後者については、乗り 物に乗って戦う、視点移動のみで戦う、など など多岐に渡っていて、「プレイヤーを飽きさ せない作り」に大きく貢献している。(担当/ 同志酒井) ●自由に移動できるのがウリ の本シリーズだが、今回は時間制限が短いと ころがマイナス。どうしても時間回復アイテ ムを集めながらプレイになってしまい、爽快感 が半減してしまうのだ。家庭用専用なのだか ら、いっそ時間制限はなくしてもよかったので は?(竹下ツバサ)



●元気 ●6,800円 1~2

F · ACT 310~

剣士の生きざまを追体験

●確実にプレイヤーを選ぶ作品。最強の剣豪 めざして、来る日も来る日も野試合、闇試合 ……ここをストイックと見るか、地味と取るかに よって評価は二分するはず。「御前試合」なる 最終目標はあるが、それ以外に「大業物の銘 刀を手に入れる」といった自分なりの目的を 立てると、作品世界にのめり込めるだろう。肝 心の試合中のアクションについては、少々も っさりしているように思えた。遠い間合いから でも、一気に飛び込むアクションなどあれば、 もっとクイックに、爽快に遊べたんじゃないか な。(担当/ぷくにし) ●全体的に地味で、 同じ作業のくり返し感が大きい。修行を通じて 自分が少しずつ強くなっていくのを見るのは 楽しいが、「剣豪」シリーズや時代小説に思い 入れがないと、ダレてしまうかも。対戦モードの 「宮本武蔵vs.柳生十兵衛」といったドリーム マッチは熱い。(岩井誠)

新コンバットチョロロ 6



●タカラ ●6,800円 ACT

183~

1~2

コンバットチョロQ、出陣!

●見た目はコミカルだが、多数展開する戦車 軍団同士の砲撃、橋を破壊するといったシチ ュエーションにはマニアも納得。思う存分、「プ ロホロフカ大戦車戦」を堪能できる。二次大戦 から現代まで、登場戦車が多いのもうれしい。 改造や巨大ボスや、RPG的要素もあるので逆 にライトなチョロQファンでも純粋に楽しめるだ ろう。少し主砲が当たりにくい気はするが、ゲー ム性を損ねるほどではない。非常に完成度が 高いアクションゲームだ。なお、「チハでタイガ ーに勝てるか!!」とツッコミたくなるが、その点は チョロQってことでご愛嬌か。(担当/同志酒 井) ●キャタピラのある本体の操縦と主砲の 旋回を同時に行う必要があるため、最初はその 操作に手間取るが、ロックオンや2種類の副武 装のおかげで、それほど苦労することはない。 豊富なパーツによるカスタマイズも奥が深く飽

きがこない。(長谷川健太郎)



●「全力でばかばかしいことをやるとこうなり ますよしというエッセンスの結晶。映画や舞台、 スタンダップコメディなど好きな人ならこの間 合いがわかるはず。最終的にはプレイヤーの 好き嫌いですが、前作も含めて未経験の方に は一度は触れてもらいたい。1人でニヤリとす るもよし、多人数でゲラゲラ笑うもよし。自分 でいじれるCGビデオクリップ集十ちょっとした ゲーム集、といった感覚デス。前作よりギャグ のキレが多少落ちたかな……って気もします が、PS2で遊ぶ「せがれ」はやはり楽しい。 俺は 買います。(担当/鶴岡八幡) ●「ムダに」 テンションが高く「ムダに インパクトある映像 で「しょうもない」言葉遊びを繰り返す(以上す べて誉め言葉)。ハッキリ言うとそれだけです が、次の映像が気になってついつい。投げっ ぱなしネタも多いですが、ときおりツボにはま る「大アタリ」があります。(菅)

●従来作品から変わらず、典型的なお使いゲ





195~ 複数

勧善懲悪•冒降活劇/

●「あの敵を術で倒せ」などといった仲間の 要請に応えつつ協力技のゲージをため、「宝 珠」を稼いで武器を成長させていく。そうした 楽しみはあるけれど、戦闘シーンは「バトル封 神 | (真・三國無双系)のものとシステムから して違うので、そちらを期待するとけっこうな 肩すかしを受けるかもしれない。アクション性 を簡略化し、RPG的な要素を加味したといえ ばその通りだが、ストーリーを見せることに精 一杯で、どっちつかずな印象が……。(担 当/菅) ●フィールド上であればどこでも セーブできたり やられてもすぐその戦闘から 再チャレンジできるところなど、システム面は かなり親切設計になっている。アクションバト ルは少し大雑把で爽快感に欠けているのが 残念だが、すべてのボタンを使う割には難易 度は低め。アクションゲームの苦手な人も遊 びやすいかな。(山本博幸)

66

てつやあけま フらいって

Vol.9 P135で紹介!



●ガスト ●6.800円/9.800円(限定版)

RPG 700~

ハードディスク対応



「アトリエ」新童!! での新音 錬全衛に

ーといった雰囲気。しかし、入手したアイテムを 調合でさらに新しく作成するという流れは楽し く、「工房の引越し」も適度なアクセントになっ ている。アイテムには鮮度が設定され、時間の 概念が重要になるためプレイに緊張感がある が、常にせかされているような感もあって、好み は分かれそう。また、操作性についてもキャラ が大きくて距離感をつかみにくいなど、やや難 あり。(担当/丸山喜大) ●考えがい・やり 込みがいは十分。飽きさせない工夫もあって好 感触です。でも一方で、強引な感のあるストー リー展開には脱力。とくに恋愛や友情系イベ ントは唐突でわざとらしく、キャラクターも魅力 不足で萌え度は少ないかな。あと雰囲気がど ことなくギャルゲー調なので、女の子には違和 感あるかもしれない。演出面のお気に入りは





●ハドソン ●6.800円 ~4 PLAYERS ACT 3

(爆弾を)「ためる」「投げる」「キッ そうしたアクションを使っ て、計16のエリアに挑む内容

●爆弾を使ったアクションが、とにかくよくでき ている。敵の撃退にはじまって、何から何まで、 すべて爆弾の使い方ひとつで解決できる点が パズルっぽくて面白い。ステージの数は多い し、仕掛けも満載。数種類用意されているミニ ゲームも、それぞれの完成度が高いのでアツ くなる。おなじみルールの「ボンバーマン」で対 戦できるだけでなく、本作だけのバトルゲーム も楽しめるので、かなり満腹感を味わえるはず。 (大友順) ●ルールは簡単。操作も簡単。で も、ついついハマっちゃう。そんな、ファミコン 時代のパズルアクションゲームを思い出す良 作。全体に非常にていねいな作りになってい て、ストレスを感じることなくトラップ解除に頭 を悩ませられる。頭身が変わって、足が長くな ったボンバーマンがちょっぴりヘンだけど、ゲー ム中に転んだりはしないので見た目が変わっ ただけみたい(笑)。(7)おん.)

888

ファントムクラッシュ



場待のランキング 123位 17

●元気 ●6.800円 ~4 PLAYERS SHT 13~ 1 枚

5.1 chサラウンド対応

今号P191で紹介。

近未来のロボットバトル

思いきや、まったくの別物。エリア内に現れる 敵をひたすら撃破していくさまは、どちらかとい うと「QUAKE」や「DOOM」に近い。敵を倒し まくって賞金を稼いでも、無事エリアから脱出 できなければ多額の修理費を請求されてしま う。この「いつ脱出するか」というタイミングを 計るのが非常にシビレる。ただ、8つのボタン と2本のレバーを使用するため、操作に慣れる のはちょっと大変。もう少し操作が簡単だった ら、さらにプラス1点で評価したい。(担当/ぷ くにし) ●この手の作品には珍しい「軽くて 明るい世界観」が魅力。自機のカスタマイズ の範囲は「アーマード・コア」などより小さい。 が、このくらいのほうが私のようなヌルゲーマ ーにはちょうどいいかも。唯一の不満は操作 性。ムービーやBGM、メカデザが非常によい だけに少し残念。(岩井誠)

-見「アーマード・コア」タイプの作品かと

766

ファミリーテニスアドバンス



●ナムコ ●4.800円 SPT

通信ケーブル対応

「ファミテニ」って覚えてますか? 気軽に遊べるテニスケ シングルスはもち -ムモードも収録

●シンプルながら安定して遊べる内容。なお かつ「爆弾ボール」などのハチャメチャ要素も あって、これはこれでいいカンジ。マジメー辺 倒じゃないあたり、ナムコっぽくて好きだなあ。 お手軽に遊べるテニスゲームとして満足で す!(久遠寺懐) ●当時の「ファミテニ」ライ クな操作感が懐かしい。力が入ると本体ごと 動いて球を見失うのは仕方ないか。(SAN) ●若干スピード感に欠けるが、テニスゲームと してのデキは及第点以上。ただ、どうにも味つ けを間違っている気がしてならない。実用性 のないアイテム(振ると炎が出るラケットとか、 煙を吐くシューズってナニよ!?)、無駄に多い コート数など、子供だまし感アリ。ゲームに支 障ないならともかく、特殊コートの効果音でボ ールの打撃音までかき消されてしまうのはどう かと。ミニゲームにしても簡素な作りで、厚み

が感じられない。(馬波レイ)

865



●インフォグラムジャパン●4,800円

RAC 枚

通信ケーブル対応

「本格3Dレース」をGBAで! 砂利道、ダート、雪道など各種コ 特筆すべきは、新技術「V3D II ンジンによる擬似3DCGの漢 出。当然のごとく、逆送や視点 今号P74で紹介! の切替まで可能になっている。

●正直、GBAでポリゴン風味のレースゲーム が楽しめるとは。そりゃPS2やXboxなどのタ イトルに比べれば見劣りするのは当然だが、 3DCGに対するこだわりのほどは評価に値す る。処理の重さからか、ややスピードに欠ける 感はあるが、操作性や効果音などもよく頑張 っている。入力に対するレスポンスがもう少し 良ければ、もっと面白くなったかも。(政綱大 介) ●まるでセガサターンぐらいの映像は 出てる雰囲気。GBAも大したものだ。ラリー というカテゴリはなかなか面白い……が、メイ ンのモードが車のコンディションを気にしつ つ、しかも一本道を走るというスタイルなので、 好みは分かれるかと。極限のスピード争いと は違って結構新鮮だったけど、長時間やるに はちょっと退屈になりそう。この技術力がある のなら、もう一歩進んだレースを作ってもらい たい気分。(担当/TETSU)

67



冒険は、敷かれた道を歩くことじゃない 「錬金術」なる古代遺産をめぐって物語が展開していくRPG、 その第2弾。開発担当は、「シー イニング・フォース」などのキャメロット社。"手応えあるゲーム 今号P116で紹介! 性"を重視しているとのこと

●前作ではいくぶん単調だった謎解きが、より複 雑になって、挑戦のしがいもバッチリに。また、1 つのエナジーを複数の用途で使えるので、使い 方を考えるのが楽しくなりました。物語を味わう ためにも1作目をプレイしておくことをおすすめ します。でも、前作のデータを引継ぐときに、200 文字もあるパスワードを入力するのは大変なの で、GBAはぜひ2台ご用意を。(担当/美緒) ●このシリーズを一言で言えば、「ドラクエ」のよ うなタイプのRPGに「ゼルダ」のようなアクション による謎解き要素を加えた感じ。謎解きについ ては、仕掛けの種類も豊富だし適度な難易度な ので、解けたときがとっても爽快。このほか、精霊 の存在も面白い。装備すれば戦闘で強力な攻

撃ができるだけじゃなく、職業を自由に変えられ

るし、精霊たちを収集する喜びもあるし。迷子に

なるくらいフィールドが広いけど、地図表示など

が親切設計で好感です。(まお)

88





期待のランキング 53位54 GBAタイトル中 4位

チュンソフト◆4,800円

ETC 枚



あの恐怖を、手のひらに。 「こんや、12じ、だれかがしぬ」 そんな不気味なメッセージか ら始まる殺人劇を描く。原作は、 PSなどでリリース中の同名作品。移植にあたってPS2版「2」 今号P125で紹介! への布石を加えているらしい

PLAYER

●魅力的な脚本と巧みな演出による犯人探 しは、何度遊んでもやはり面白い。グラフィッ クは、PS版と比べても遜色なく、音楽は数少 ない音色で頑張っている。シナリオについて は、微妙に今風に書き換えられた箇所がある ので、原作体験者でも一部新鮮なプレイ感覚 を味わうことができるだろう。ちなみに、本作 品は近日リリース予定の二作目とシナリオ面 でつながりがあるので、事前にプレイしておく ことをすすめる。(大友順) ●どちらかという とPS版の完全移植なのかな。さておき、「マッ プ機能」があることで、『かまいたち』の分岐の 面白さを十分に堪能できる形になっています。 オプションに明るさ調整があるのも、GBAにと ってはありがたいこと。でも、カートリッジでの 供給なのに、オートセーブじゃないのはどうだ ろう。そんなところまでPS版の移植することな いのに。(担当/TETSU)





時のランキング 59位5 GBAタイトル中 6位 PLAYER

●オメガ・プロジェクト ●6.800円

ADV 枚 有 通信ケーブル

携帯機で二作目のF&C作品 原作にある調教云々の要素を 割愛して、純粋な恋物語に仕上 げている。作品では、幼少をとも に過ごした、青年と双子の姉妹 今号P123で紹介! の交流が中心に描かれていく。

●ギャルゲーといえば可愛い女の子が必須 だが、本作の女の子のグラフィックはかなり良 さげ。登場する女の子全員が主人公に好意 を抱いているという設定は、ライトユーザーに いい反面、ヘビーユーザーには駆け引き要素 が少なく物足りなさを感じるかも? シナリオ の各所に挿入されるミニゲームはシンプルだ が面白く、かなりハマれる。(担当/XAXO) ●選択肢を決定して進める、オーソドックスな システムなので安心して遊べる。「携帯機で ギャルゲーがやりたいか?」という疑問はとも かく、絵はきれいだし雰囲気も悪くはない。細 かいところでやや難点に感じるのは、文章・メ ッセージの読み返し機能。なぜか選択肢を迫 られる場面では機能しないため、項目の決定 にあたって、これまでの展開を確認できないの だ。セーブデータを30個まで保存できるところ

レビュー 人数3人

は親切設計なのにね。(T2)

*゚ファ*ミスタアドバンス



期待のランキング 74位37 100

●ナムコ ●4,800円 1~2 PLAYER SPT 枚

ン戦や

いつでもどこでも「ファミスタ」三昧! 1986年から続く「ファミスタ」の 最新バージョン。定番のオーブ 身くん」なるオリジナル選手の 育成モードなどまで楽しめる 今号P125で紹介! 各種データは2002年度版。

●最近はシミュレーション色の強い野球ゲー ムがもてはやされているけど、「ファミスタ」は やっぱりオモシロい!! だって打って走って守 るといった野球の楽しさを、手軽に味わえるん だモン。"野球ゲーム"のひとつの完成形とし て大いに評価できるでしょ。オリジナル選手の 育成など、今風の味つけもいいけど、お気に 入りは野球盤風の「ファミスタ盤」。ある意味 面倒な守備や走塁のいらない超簡単プレイ が痛快デス。しかも音楽は、元祖のPSG音を 完全再現。ナムコット世代直撃か(笑)。(馬波 レイ)
●ペナントレースでは試合が終了しな いとセーブできないってのがつらい。移動しな がらのプレイする状況も当然あるわけで、せひ とも途中セーブは入れてほしかったな。操作 は従来どおり「ファミスタ」のままだけど、送球 や走塁の操作をオートにもできるので、初心 者でも問題なし。(久遠寺懐)

87



●オメガ・ミコット ●5.200円

1~2 PLAYERS S · RPG

通信ケーブル対応

枚

●元は韓国産とはいえ、王道をいくような世 界観や設定ゆえ、とっつきやすい。戦闘シミ ュレーションのパートは、かなり濃厚な戦略 性が楽しめる反面、各ユニットごとにコマン ド入力をしていかなければならず、長くなり がちなところがやや難点か。ステータスやア ビリティは、経験値に応じて振り分けられた り、仲間になるモンスターも成長要素があっ たりと、自由度は高い。用意されたクエスト やダンジョンもたくさんあるので、やりこみ派 にすすめたい。(担当/長さとみ) ●戦略 の内容いかんによってはすぐにやられてしま うシミュレーションパートがかなりシビアで、 慣れが必要だ。モンスターを仲間にして、戦 闘を進めていくのがキモであるにも関わら ず、仲間にできるモンスターはランダムなの で、目当てのモンスターを手に入れるまでは つらいかも。(長谷川健太郎)

67



















アメリカ・LAで開催されたE3では数多くの新作ソフトが発表され、多くの新事実が明らかとなった。 そこでドリマガでは各タイトルのキーマンに凱旋帰国インタビューを敢行! 今だから明かせる苦労話など、ここだけの話が続々飛び出すぞ!

















Nbox & #-442-7MfTPS010fFARM31

ファンタシースターオンライン

Xhox版: ●発売日未定 ●価格未定 ●BPG

ゲームキューブ版:●8月8日 ●6.800円(モデムアダプタ同梱版:9.800円) ●RPG

今回のE3では、GCとGBAを連動させることを強く推進していた任天堂。そして「E3開催中、一番長くいたのが任天堂ブース」と中氏が語るその理由は、「任天堂の思想と僕が目指しているものが非常に近い」からだという。いよいよ発売日も決まったGC版「PSO」、ダークホース的存在の「PSOカードバトル」の開発コンセプト、そして初公開となったXbox版「PSO」の開発裏話に迫る!

E3会場での「PSO」はどうだった?

今回のE3における「PSO」関連の 出展は、大きく分けると3タイトル。 まずGBAのゲームも楽しめたGC版 「PSO」は、発売が目前ということで もちろんプレイアブルで出展されて いた。カードで対戦が楽しめる 「PSOカードバトル」は、5インチ

LCDモニタとともに、実機に よるデモのみが公開に。そし てXbox版「PSO」は、開発度 40%ながらプレイアブル出展 で、「エピソード1はすでに楽 しめる」(中氏)完成度だった。



「僕が目指している遊びは、 任天堂の思想に近い」

E3の印象は?



「僕らと任天堂の考えていることって近いんです。だから、開期やして一番長くいたのも任天堂を力したりしました。」と、思わず取材陣もたじるぐほどの任天堂通ぶりを発揮。「Xboxでは「Doom3」がよかったですね。
Xbox-Liveの目玉タイトル「アンリアル」も並んでプレイしましたよ」と、収穫も多かったようだ。



Xbox Liveに関しても「セガがDC時代に 理想としていたことをやろうとしている」 と語る中氏。それぞれのハードの特性を生 かした「PSO」の舞台裏に迫る!

名前だけ公開されたものの音沙汰がなかったXbox版「PSO」が、いきなりのボイスチャット対応でプレイアブル出展されていた今回のE3。まずはその開発秘話から始まった

中■実はかなり以前から、すでにあのぐらいは動いていたんですよ。開発度は40%ということになっていますが、内容については、どのレベルまで収録するかなど具体的には決まっていないんですよね。でもエピソード1だけであれば、ほぼ100%楽しめる状態での出展だったんです。

---Xbox Live構想の感想は?

中■誰がどんなゲームで遊んでいても、メールを出したり呼び出したりできるのはいいですよね。「PSO」をプレイ中に「ねえ、『アンリアル』で対戦しようよ」とか誘えたりできるわけですから。DC時代、ネットワークの理想として考えていたことでもありますので、難しい取り組みとは思いますが頑張ってほしいですね。

一さっそくボイスチャット対応での出

展でしたが?

中■これはマイクロソフトさんの仕様なんですけど、実験的で面白い取り組みだと思います。キーボードのコミュニケーションは想像力が働くというメリットがありますが、知り合い同士なら音声のほうがよかったりしますからね。もともとボイスチェンジの機能はなかったんですけど、「絶対に必要だから」とお願いして仕様に追加してもらったんです。生声ですと女性がプレイできませんからね。ボイスチャットは、ネットゲームの進化の過程では必ず避けて通れないポイントですから、そういう意味では楽しく取り組ませてもらっています。

──GC版「PSOカードバトル」が、5インチLCDモニタとともに出展されていま

中■任天堂の岩田社長や宮本さんから 「LCDモニタとGCを持ち寄って『PSO』 で遊べたら面白いよね」と提案をもらっ たんです。でも"相手のモニタが見えない"という特性を生かした遊びとして、

ちょうど「PSO|カードゲームを研究中 でしたので、それで任天堂ブースで参考 出展させていただきました。カードゲー ムって面白いんですけど、1人じゃ遊べ ないですし、忙しいと対戦相手もなかな か見つからないじゃないですか。そう考 えると、ネットゲームに向いていて、遊 びの題材としては最適なんですよね。 LCDモニタ専用ゲームというわけではな く、ネットワークを使ったカードバトル ゲームを作っていますよ、という意味で の出展だったんです。日本での商品化は GCとGBAとカードeリーダーがつなが ることが必須ですので、ここから先は任 天堂さん次第ですね(注:アメリカでは その対応は発表された)。

中■もともとGBAタイトルとして売ろうと思っていたんですけど、サターン版に近づけるのはこりゃ大変だぞ、とあきらめかけていたところだったんですよ。だったらN-Port(GCとGBAをつなぐ機能)のコンテンツにちょうどいいじゃないか、ということになったんです。「ナイツ」のダウンロードが約5分なんですが、他社ライセンシィさんのタイトルだって「PSO」のN-Portを通じてソフトを供給することも可能ですから、GBAソフトのプロモーション用に使ってほしいですね。

一今回、任天堂はGCとGBAとの連動



会場でいきなりプレイアブル出展されていた、 Xbox版「PSO」。画面右下のボイスセレクト機 能に注目してほしい。

にかなり重点を置いていましたね。

中■今の任天堂さんのコネクティビティという思想にはかなり共感できますし、ちょうど僕らと同じようなことを考えていますね。やはりGBAはソフトがなくてもゲームが動くように設計されていたというのが素晴らしいです。それがN-Portを含めてすべて考えてあったというのはさすがですよ

— Xbox版も気になる「PSO」ですが、 まずはGC版の発売日も8月8日に決まり ましたが?

中■GC版「PSO」はマルチ(画面分割) モードも入れていますから、ネットワークゲームに躊躇している初心者の方には、オンラインとオフラインとの中間的部分ともいえる、このマルチモードで多人数プレイRPGの面白さを知ってもらえたらと思いますね。DC版ではマルチモードってやりたくてもできなかったですし。

ありがとうございました。

E3ではフィギュアが盗まれる事件が!

なんとE3会場に出展されていたカードバトル用のフィギュアが、何者かによって盗まれてしまった!ソニックチームのサイトにも「情報求む」というページが。「『PSO』は国境を越えたネットワークがありますから、日本のみなさんにも知ってほしいと思って」(中氏)。なにか情報を知っている人は一報を!



「ボイスチャットは、避けては通れない

E3会場での[DOAX]



板垣 海外でもマスコミ取材攻勢で大忙しの板垣

氏。E3開催前に行われたMSのブリーフィ ングでは、海外クリエイターから握手を求 められるなど、尊敬の念で迎えられていた。

映像が、会場のメイン9面モニター、周 囲のサブモニターで流されるや、歩い ていた人が立ち止まって見つめる光景 が。「去年以上に盛り上がったようです ね。なにより驚いたような表情を浮か べた人が多かったのが印象的でした」

IIIAOTOVEV CIETENZTeam NINJAOJI

Xtreme Beach Volleyball

Team NINJAが"格闘"の枠を破って純粋なアクションに挑戦 -高い期待のなか発表された映像に、E3会場の観客は息 を飲んだ。Xboxでしか、Team NINJAにしか作れない映像美、 それがゲームとしてどう昇華されるか、直接聞いてみたぞ!!

「このゲームの存在自体が"魅力" になるように仕上げていき

[NINJA GAIDEN]



「ただのビーチバレーじゃなく、『DOA3』同様スピード感あふれるシステ ムになりますよ」とは板垣氏。気になる水着なども「実際にキャラに装着で きるアイテムとともにかなりのバリエーションがあります」。気になる!

くらいのヤバいデキ

アメリカの反応もすごいですね。

板垣■今私は、開発者としてとても幸せな んですよ。作りたいものを作って、それを 買ってくれた人がさらに遊びたいからも

っと作ってって言ってくれて。そういうす ごくいい環境になってますよね。だから、 今、そんな人たちに応えるべく、いいもの を作らないとどうしようもないって思っ ています。本当に。

「DOAX」ですが、やっぱりこれは 「DOA」のキャラを使ったビーチバレーで

え?ザックアイランドって?

発表映像をつぶさに見ると、島の名前が "ZACK Island"となっているのに気がつい た!「今回の舞台は、もし『DOA3』でザック が優勝したらという、もしもの世界なんです」 と語る板垣氏。優勝賞金だけでは、こんな島 を買えるわけがない。ということは賞金を夢の ラスベガスで何倍にもして、買ったというこ と? ゲーム中でも主として登場するのか?



© TECMO,LTD. Team NINJA 2002 2作品のインゲーム(実際のプレイ) と板垣氏の手応えも十分だったようだ。

TECMO クリエイティブ事業部 プロデューサ 兼松 Kanemalsu

独特な世界観と伸縮自在な武器・ディスカー マーによるゲームシステムが好評だった「アル ゴスの戦士」。それがPS2の力を使い、3Dアク ションとして生まれ変わった。E3での発表会 では、そのデキを評価してSCEAの副社長・ア ンドリュー・ハウス氏も応援に駆けつけた!

ん! って思えるものにしたい」

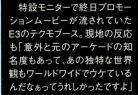
E3会場での「アルゴスの戦士

と上々のよう。力自慢大会や 記念撮影会などイベントも盛り だくさんで、ブースはつねに人で いっぱいだった。E3前にSCEA にプレゼンを行った時も評価は よく、「それで副社長も発表会に 駆けつけてくれた」そうなのだ。



ギリシャ神話に出てくるような怪物に挑む 主人公・ゼーン。この巨大な敵がどう襲ってくるのか、それに対しどんなア クションでゼーンが挑むのか。挙動の1つひとつが気になる。







本作のプロデューサーにして、自称・愛の 伝道師(笑)。これまでも「モンスターファ

ームアドバンス」「爆烈サッカー」などにそ

の自身の愛の限りを尽くしてきた!!

カ国旗の水着も アメリカ人なの

すか?

板垣圏そうなんですが、ただのビーチバレ ーゲームを作っても面白くないでしょ。だ から、ゲームということとして面白いもの にするのは当然として、僕らの映像に対す るコダワリをもって、その映像から"感じ" られるものにしたいですね。

「DOA」キャラというと、やっぱり格 闘ゲームのイメージが強いのですが、

板垣■僕たちはつねに、特定の範疇にと どまらないキャラの作り方をしているん です。キャラ(を構成するの)は、顔であっ て、声であって、そのたたずまいだと思っ てますから。だから、このキャラはこうい う使われ方、という固定された考え方はし てないんです。そこに、そのキャラクター が存在する、ということ自体を大切に作っ てます。だからビーチバレーなら、それに あった存在、ほかのゲームでも、たとえば かすみなら(そのゲームの中なら)こうする だろうな、という作り方をしているんです。

いわばTeam NINJAに存在する、女 優、男優という位置づけで、ゲームの題材 に合わせたキャラ作りをしていると。そし て、さっそく新キャラも登場しましたね。

板垣■これまでもそうでしたが、「DOA」シ リーズには、新しいものを作るたびニュー フェイスにも来てほしいじゃないですか。

「DOA といえばコスチュームが気に なりますが、当然今回は水着の数が……。

板垣■ビーチバレーだからね。種類もたく

さんありますよ。僕が最初からたくさんあ るって明言したことないでしょ(笑)。と いうことはそういうことです。それに、シ ョップでアイテムを買ってプレイヤーの思 い思いに飾ることもできるんです。それに 対応するよう新しい形で作ってますので。

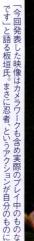
もともとのモデリングなんかも?

板垣■「DOA3」までは、それまで使って いたモーションや肉体表現のエンジン を、ある意味拡張して使い続けてきたん ですが、今回それを完全に新しいものに変 えています。「DOA3」にも使わなかった最 新型です。それを使うと絵(グラフィック) と迫力がまったく違ってきますね。言葉に すると陳腐になるくらいヤバいですよ。

とにかくカッコいい アクションゲームに!

同時に発表された「NINJA GAIDEN ですが、やはり「忍者龍剣伝」の続編ですか? 板垣■Team NINJAが作る、純粋なアク ションゲームだということをまず心に置い てください。それも、格闘ゲームの延長線 上でのアクションゲームという作りではな く、開発当初からアクションゲームとして イチから作っているという。で、ウチのチ ームで忍者を使ったアクションゲームが作 りたい、という考えがあって、テクモとし て忍者のキャラとは誰だ、となったときに、 それはやはりハヤブサだろう、と。そこで、 ウチの作品の中にも(「忍者龍剣伝」の主人 公と同じ) リュウ・ハヤブサがいるので、 彼を使った「NINJA GAIDEN」という新作 を作っている、ということなんですね。

Team NINJAにはハヤブサ以外もた くさんの忍者キャラがいますが、彼、彼女 たちも登場したり使えたりするのですか? 板垣■ (笑)。もちろん、期待には応えて





いきたいですが、基本的に「DOA」のアク ションゲームではなく、まったくの新作ア クションゲームとして作っているので、ま だなんとも言えないところですね。

ちなみに現在の完成度は?

板垣■アクションの部分はほぼ半分と言 っていいかもしれませんが、全体的にはま だ3%くらいでしょうか。でも、ここ2~3 カ月でここまで作り上げられたので、これ からがまた楽しみなところです。アクシ ョンゲームとして大事なのはカッコよさ、 あと、自分がヒーローになりたくてプレイ するのですから、そのへんにこだわって作 っていきたいですね。

では最後にメッセージを

板垣■これからもXboxを盛り上げていく ので、よろしくお願いします。これらのゲ ーム自体が魅力になるくらい、作り込んで いきますよ。ご期待ください。



「究極のカッコよさ、というのがテーマです。前作から時を超えて伝承されたユニークなアクション性に も注目してほしい」とのことだが、アーケード版「忍者龍剣伝」にあった"握る"アクションが気になる!?

リメイクではなく、リ・ イマジネーション

今、なぜ「アルゴス を作ろうと?

兼松■いろいろな理由があるんですが、私 は西洋の歴史を感じる文化や建造物が好 きで、若いころからよくヨーロッパの国々 をギターを抱えて旅をし、夕暮れのパルテ ノン神殿や、夜中のローマのスペイン広場 でギターを弾いたりしたんです。そのとき に受けた多くの刺激が今も体内に息づい ていて、そこから生まれるスゴいアクショ ンゲームを作りたいと思ったというのが 理由の1つですね。

兼松さん自身は、アーケード版のどの へんが好きでしたか?

兼松■当時はまだプレイヤーでしたが、暁

の太陽が印象的で、グラフィックがすごい キレイだと感じましたね。あと、ギリシャ なのか古代メキシコなのかローマなのか よくわかんない世界設定も好き。溶岩が 流れているそばでマンモスが埋まってる とか、なにこれ?っていうのが、すごい好 きだったんですよ(笑)。

それを今リメイクすると。

兼松■リメイクじゃないんですよ。リ・イ マジネーション。さっき言った暁の太陽と か、世界観を自分たちでイマジネーション し直して新しいものを作るんです。もとも と2Dのものを3Dにするわけですから、踏 襲しているのは暁の太陽とディスカーマ -の存在くらい。当時はストーリーも凝っ たものではなかったので、そのへんも新し く構築していくつもりです。

ディスカーマーのアクションがカギ! ふだんは武器として使用する、ゼーンの

武器・ディスカーマー。しかし「発表ムービ ーにも出てきましたが、壁に突き刺して引 き寄せるように移動に使ったり、道具として 使ったり、武器としてもさまざまな使い方が ありますよ。それに3Dだったらいろんなこと ができるしね」とその可能性は限りない。



ストーリーなどはどういうふうに見 せていくつもりですか。

兼松■今回発表しましたムービーのよう なものは当然入れますね。また、ゲーム自 体の進行にも起承転結を入れて見せてい こうかと。ただ、やっぱり基本はアクショ ンなので、いかにリズミカルに操作できて、 気持ちのいいものにするかに、一番注力し て作っています。ほかにもキーワードで言 えば"超破壊"。破壊することによって新 しい世界が広がったりとか、新しいものが 発見できたりとか、アクションゲームとし ての面白さを追求していこうと思ってい

前作はかなりストイックなアクショ ンという印象がありましたが、

兼松■今回もストイックな部分はありま す。でも、イコール極端に難しいというこ とではなく、いろんな人に愛されるような 間口の広さも兼ねそなえたものになると 思いますよ。マニュアルを読まないとプレ イできない、というものには絶対したくあ りませんね。私自身がそういうゲームが大 嫌いですから(笑)。直感的にプレイでき て、瞬間的に気持ちいいじゃん!って思え るゲームにしたいですね。

気になる開発状況ですが?



ステージの作りも立体的。各所を破壊して縦 横無尽に進めるような、ルートにも分岐がある?

兼松■よくある「開発度●●%」という意 味では答えようがないですね。私の中で は、マップもキャラもアクションも全部入 っていて、それから愛と情熱と生き様を注 入して「魂注入度●●%」と言える。そう いう意味では、今は愛の「カケラ」であり、 これからどれだけ大きい愛の結晶にする かというところです。もちろん個々の部分 では、かなりでき上がってきていますけど

ゲームショウには当然出展されます? 兼松■そのころには、プレイもできるんじ ゃないでしょうか。現在、我々の愛と情熱 と夢を凝縮して詰め込んでいますので、楽 しみにしていてください。

O

特集・話題作のキーマンに直撃



SALLATER CARRIED CO

Shinobi (北米タイトル)

●年内発売予定●ACT(殺陣アクション)●1人プレイ

あの名作「ザ・スーパー忍」の流れを組むアクションゲーム「Shinobi」。先日のE3にて先行公開され、そして「去年のE3を肌で感じて、作ることを決意した」と大場氏が語るとおり、本作は海外も意識した内容に仕上がっている。果たして「Shinobi」はいかなるゲームなのか、その内容に迫る。





オーバーワークス 「Shinobi I エグゼクティブプロデューサー

大場 規勝

大場氏は「ザ・スーパー忍」「2」ではディレクターを担当。今回はエグゼクティブプロデューサーとして参加する。

「自分のプレイに酔いしれる ようなゲームにしたい」

——どうして「スーパー忍」が復活にするにいたったのでしょうか?

大場■これまで「サクラ大戦」や「エターナルアルカディア」などアドベンチャーやRPGを作っていたんですけど、昨年のE3を見て以来、ずっとアクションを

E3会場での「Shinobi」

「E3バージョンは開発進行度30%」(大

場) ながらも、基本的なアクションと斬

りつける快感が存分に味わえた。「触っ

てみて気持ちいいと評判でしたよ。今回

は海外もかなり意識していますし、旧作

をみんな覚えていてくれて」(大場)と、

かなりご満悦。バッタバッタと血を流し

てぶった切って進むところは、かなりア

メリカ人好み?

作りたかったんですよ。

── 瓜生さんが「Shinobi」シリーズのプロデューサーになった経緯というのは?

瓜生■オーバーワークスのコンテンツは これまで「サクラ大戦」や「ぐるぐる温泉」 など、日本向けのものが多かったので

た。日本以上に海外でウケそうな予感? STAFF すが、セガのマルチプラットフォームを機に海外でも通用するブランドを立ち上げよう、という流れがありまして。そこで「Shinobi」のプロデューサーに立候補したんです。オーバーワークスには大場をはじめとして過去の「スーパー忍」シリーズに関わったスタッフがたくさん残っていますから、息子なりに家族の意図を汲み取りながら(笑)自由にやらせてもらっています。

——今回はどんなゲームになりそうでしょうか?

大場■最近は純粋なアクションゲームが少なくなって、謎解きの要素がメインのアクションアドベンチャーが主流になりつつありますよね。今回はストーリーや映像なども入れますけど、ピュアなアクションを堪能させたいと考えています。

旧作は2Dゲームでしたので手裏剣が攻撃のメイン武器でしたけど、今回は3Dですから、それで武器が手裏剣のままだと敵に当てるのが大変なんですね。ちょっとでもズレたらハズレちゃいますから(笑)。だから今回は敵を攻撃するのは斬るのがメインなんです。敵をバッサリと斬りたたんでいって、最後には自分のプレイに酔いしれるようなゲームに仕上げたいと思っています。

瓜生■まず始めに、時代劇のようにバッサバッサと切り倒していくアクションをどうにかして感覚的に実現できないかというところから取り組みました。最初はボタンを押すだけでサクサクと進めるゲームを考えていたんですけど、それだと単なる連打ゲームじゃないですか。そうじゃなくて、自分がうまいから殺陣が決

「Shinobi」の世界観に酔いしれる!

今回、「Shinobi」のイメージイラストの数々が公開された。本作の舞台設定は21世紀初頭の現代で、大地震で壊滅してしまった東京を舞台に、謎の怪生物と朧(おぼろ)一族の当主、秀真(ほつま)との戦いが描かれる。前作とはまったくつながりのないストーリーだが、主人公が朧(おぼろ)一族というところが懐かしい?





キャラクターが公開された!

今回は主要キャラのイラストも公開された。ライバルキャラ 蒼蛟龍(アオミズチ)と主人公秀真(ほつま)との関係は? そしてムービーにも登場する謎の女の正体は・・・・? ここで注目すべきは蒼蛟龍のデザインで、一時は主人公候補だったとか。

謎の女

謎の女と対峙する秀真。彼女は敵なのか、それとも味方なのか? デモに登場するくらいだから、そうとう重要な役割に違いない?





「スーパースピードレーシング」「ぐるぐる温 泉」シリーズのプロデューサーとして腕を奮 った。本作の見どころなどを直撃!

まる、というシステムにしなくちゃいけな い。それが当初のハードルでしたね。

攻撃以外の見どころなどは? 「ザ・ス ーパー忍II はかなりアクションが多彩で したが?

大場■旧作はアスレチック性の高いア クションがウリでしたので、今回もそれを 高めていきたいですね。おなじみの八 双手裏剣や二段ジャンプも健在です が、今回はちょっと使い方が変わってい るんですよ。

瓜生■あと、せっかく忍者ですから、も っと自由に動けるはずだということで壁 走りを入れました。自分の好きなように 壁に張り付くことができますから、マップ の広がりも横だけではなくて縦方向へ 立体的にも膨らんでいます(笑)。マップ

「殺陣アクションで、敵を斬りつけ る爽快感を味わってほしい」

を作った人間も迷うくらい広くて、スー パープレイを連発しないとたどり着けな いようなところもありますし。ジャンルは アクションなんですけど、ストーリーもし っかりしていますから、アクションアドベ ンチャーが一番近いですね。他社に負 けないくらいのしっかりしたシナリオを入 れつつ、アクションは昔の「ザ・スーパー 忍 | くらいの手応えにしたいですね。

今回は、キャラの見た目もずいぶんと 個性的ですよね。

瓜生■マフラーが特徴的ですけど、こ の動きはプログラマーの努力の賜物で すので特に注目してほしいですね。踏 んじゃいそうなくらい (笑) 異様に長いん ですけど、いつの間にか短いと物足り なくなっちゃって。

朧流という設定は旧作と同じですが、 そのへんは?

瓜生■ええ。主人公の秀真(ほつま)は 朧流忍術の使い手ですけど、前作の主 人公、ジョー・ムサシとの関係はノーコ メントということで(笑)。

ユーザーに一言お願いします。

大場■うまくなっていく喜びや感動を味 わえるような作品にしたいですね。操作 が気持ちよく、そしてかっこいい。そん なゲームにしたいなと。

瓜生■オーバーワークスとしては久しぶ りのアクションゲームと言われがちです が、意外と旧作のスタッフもたくさん残っ ていますからね。アドベンチャーやRPG は本当に計算されつくしたジャンルです

けど、アクションは味付けをしながら作っ ていきますから、今の段階でも相当いい ものが作れそうな手応えがあります。

旧作ファンにも一言ぜひ

大場■まったく違うゲームなんですけど、 ちゃんと味は残っていると思います。プ レイした感じで伝わるんじゃないかな。

瓜生■旧作ファンがニヤリとしそうな要 素も散りばめたいと思っていますから期 待していてください。日本でも年内まで には出しますよ!



「アクションゲームの醍醐味は、やっぱりボス戦。 ユーザーをあっと驚かせたい」(瓜生)とも。

主人公・秀真(ほつま)のデザインに注目!

本作の主人公となる秀真(ほつま)の デザインは、かなり独特だ。「3Dのアク ションゲームは背中を見ることが多いの で、後ろ姿をかっこよくした」(大場)、 「赤いマフラーはとにかくシルエットを 大事にしたかったから | (瓜生)と、かな りこだわった様子。特に特徴的なのは4 つ目にも見える額の飾りだが、これは 「闇の中から忍者が襲いかかってきたと きに、敵に恐怖心を覚えさせるぐらい迫 力がなきゃ」(瓜生)という考えだとか。





イン候補だったとか。

オープニングムービーが カッコイイ!

E3バージョンには、このようなムービーが収 録されていた。内容は、大地震で崩壊した東京 に秀真が降り立つシーンを描いたもの。さすが はオーバーワークス、ムービーに関しては「サ クラ大戦」シリーズで手慣れているようだ。



今度の「Shinobi」は殺陣アクションがキモ 「一番やりたかったのは殺陣(たて) | と瓜生氏が ーンが挿入されるのだ。大場氏も「斬る気持ちよ

語るとおり、今回は刀で敵を斬り倒していくのが 大変気持ちいい。敵をあるていどまとめて斬りつ けると、刀をさやに収めた瞬間に敵がバタバタと 倒れ出すという、映画やドラマではお約束の1シ

さを前面に出した、自分のプレイのうまさに酔い しれるような作品にしたいしのことで、この特 別演出を見るたびに、両氏のこだわりを確認でき ることだろう。

まとめて斬りつけると、 敵がまとまって倒れる!



分身の術で敵をかく乱せよ<u>!</u>

本作は自分の分身を残してキャラがダッシュ するという、じつに忍者らしい技が使えるのだ が、これが本作の快感につながっている。「斬 りつける敵をロックオンした状態でダッシュす ると、分身を残して背後に回り込むんです。す るとザコは分身を追ってしまうので、その間に 背後から斬りつける | (大場)という、殺陣アク ションを存分に味わえるシステムが採用されて いるのである。「旧作からの流れである八双手 裏剣や2段ジャンプも健在ですが、役割が異な ってきています」(大場)とのこと。





PEFF<COMCTHE



今回は船水氏の第1開発部で制作との ことですが(前作は第4開発部)、第4開 発部との協力体制はいかがですか?

田中■「デビル メイ クライ」プロデュ ーサーとは密に話をしていますし、ディ レクター同士も開発前に打ち合わせをし ています。要は、「デビル」という作品 は、ダンテがカッコいいスタイリッシ ュ・ハードアクションであるという外せ ない部分がハッキリしています。プログ

アクションやイベントなど、「すべてにおいてカッコよく」をコンセプトにした前作から1 年。悪魔狩人ダンテが再び帰ってくる。新しいプレイヤーキャラ(ヒロイン)も登場する。

ラムなどは作り直している部分もありま すが、テーマはしっかり押さえて作って いますよ。

E3での反響はいかがでしたか?

田中■本来ならプレイアブルで出展した ほうがよいのでしょうが、今回はあえて 映像出展という形にしました。前作もか なり海外で支持されていましたし、「21 もすごく期待されているなと感じました。 ダンテの壁走りのシーンなんかでは、歓 声も挙がっていましたし、そのへんはね らいどおりです。もちろん、E3で見ても らったもの以上のアクションを作ってい るのが現状ですね。

- 冬発売を待っているユーザーへ一言。

田中■秋のゲームショウでは違った形で 見てもらえるように考えていますので、 それまでは公式ホームページ(www.cap com.co.jp/devil2) を見てもらったりし て、いろいろ想像しながら楽しみに待っ ていてください。



E3とゲームフェアで初公開となりま したが、反響はいかがですか?

竹下■この作品を始めるときから、これ



までの雰囲気とは全然違う方向性を目指 そうということでやってきたんですけど、 従来のほんわかしたムードから、シリア スやシャープといったイメージに変わり ましたので、やはりそこですごい新鮮で あったり、驚きを感じていただけたのか なという印象ですね。

現状の開発状況とこれからの作業は? 竹下■60%くらいでしょうか。一応マッ プがつながりましたので、イベントを作 ったり、敵のセットを調整したりといっ た作業になりますね。冒険ものの緊張と 緩和といった部分を重点的に詰めていこ うと考えています。あと、もっとボリュ ームを出そうという話もありますので、

-ここまで変えようとした理由は?

もう少し時間がかかりそうです。

竹下■作っているスタッフは同じなんで

すが、ハードが変わりましたので、表現 方法もすべて変えています。ですから、 作り方や遊ばせ方も変わっているんです。

読者の方々に一言お願いします。

竹下■驚かれたり、戸惑ったりしている 方も多いとは思いますが、我々としては 挑戦的にいろいろなことを盛り込んでい ます。ただ根底に流れる血脈、魂の部分 は変わっていないので、この新生ブレス に期待していてください。

Survival-RPG

かけていきますよ。

予定●価格未定●RPG(ロールプレイング)

SFCで「Ⅰ」「Ⅱ」が、PSで「Ⅲ」「Ⅳ」の計4作が発売されている、カブコンを代表す るRPGシリーズ。最近では「I」と「Ⅱ」がGBAに移植されたばかり。



海外では初お披露目となりましたが、 反響はいかがでしたか?

須藤■意外にもビジュアルへの反響が大 きかったですね。自分たちはアメリカや ヨーロッパの人はリアル指向だと勝手に 思いこんでいたところがあって。全然そ んなことなくて、新しいビジュアルだと 興味をもって見てもらえたみたいですね。 現在の開発状況と今後の作業は?

須藤■今は6割くらいですけど、あと1カ

Eデリスタ

「アーティストゥーン」という独自の表現方法を採りいれたカプコン初のレースゲーム。 ネット対戦の採用以外にもコミュニケーションツールとしての楽しさも盛り込んでいる。

CPUカーのAIを味のあるものにしようと しています。従来のレースゲームのCPU カーってきれいなライン取りで走りすぎて いて、面白くないじゃないですか。逆に やたら飛ばしてコーナーでスピンするヤツ とかが周りで走っていたらイヤですよね。 そういう部分も入れていきたいですね。

須藤■そこはきっちりやりますよ。あと、

月で9割くらいまで持っていきます。発売 日が8月22日に決まりましたので、そこ へ向けてチーム全員でラストスパートを

-調整も大変そうですね?

ネットワークの部分はどうですか?

須藤■他社のレースゲームに先駆けて8人 同時対戦ができます。しかも我々のネッ トはすごく敷居が低いんですよ。プロバ イダー契約はいらないし、モデムと電話



カプコンゲームフェアのステージでは「アウト モデリスターのゲーム大会イベントが開催され、 そのMCも務めていた須藤プロデューサー。

回線さえあればOK。もちろん対戦以外に も車好きが集まれるようなコミュニケー ションツールとしても使えるようにしま すので、もう少しお待ちください。

[MATING-P] OIE WILL TO THE FOLIATION OF THE PROPERTY OF THE PR

biohazard

E3とゲームフェアで「0」がプレイア ブル出展でしたが、これは?

三並■あれはE3バージョンで、製品版と は全然違うもの。ストーリーの流れも違う し、敵やアイテムセットも違う。プレイし ていただいた方には申し訳ないんですけ ど、現状さわってもらえるものをとりあえ ず入れただけなんですよ。

小林■まだ敵も全部できてないので、ゾン ビがやたらいっぱい出てきて、速攻で囲ま れて死んだりしてしまって(笑)。

やはりE3ではプレイアブルを出そうと?

三並■本当はサンプルROMを作らずにず っと作っていたいわけですけど、プレゼン をする機会も必要なわけですよ。春のゲー ムショウがなかったので、もうアメリカの E3では絶対出さなきゃいけないと。

小林■やっぱりE3は世界的にも注目され

ゲームキューブの独占タイトル「biohazard」のオーバーク オリティを継承しつつ、パートナーザッピングなど、新た な遊び方を盛り込んでいる[0]。ストーリーは[1]より 前の話となり、主人公は「1」に登場したレベッカである。

てますので、そこには出しておきたかった。 今日(ゲームフェア) もそうですけど、ア メリカでも評判がよかったですね。ちょう ど、E3の前に「1」(GC版)が発売されて いて、タイミングがよかったですね。

三並■E3でも「1 | を出展してまして、引 き続き「0」も出ますよというのをアピー ルしたかったんです。「1」はリメイクです が、我々の技術力を見せるための意味合い があり、そして「0」はシリーズの正統進 化の新作であり、そしてフルモデルチェン ジをするのが「4」であるという一連の流 れを強調していきたい。

現状の開発状況はどれくらいですか? 三並■なかなか割合で言うのが難しいん ですよ。部分部分はできてきてるんですけ ど、それを1つにしてみると、またそこか らやらないといけないことがあるし。あと ムービーとかも「1」に負けないくらいの 物量で、かつ高いクオリティのものを入れ ようとしてますので。もう人も時間もたく

じゃあ秋のゲームショウでは完成版 に近いものが見られる?

三並■できてなかったら、切腹ものですよ

小林■それまでにも6月下旬から全国のシ ョップで「0」の映像と、15分だけプレイ できる特別版の「1」を置いて、両方併せ てアピールしていきます。ぜひとも見に来 てさわってください。

三並■「バイオハザード」の新作はGCで しか出ませんから、「4」までちゃんと展開 しますので、まずは「0」を期待していて ください。



[jjjj/=2/4;+45]zzj/2002[जीन्द्रिस्ति

at Zepp Tokyo (2002.6.2)

東京(6/2)と大阪(6/9)で開催された 本イベント。E3の雰囲気を少しでも日 本のユーザーに味わってもらいたいとい う、カプコンのファンサービスに拍手!!

カプコンファンが集結!!

0





新作ソフトがプレイし放題!!



多彩なジャンルを出展!!









さん必要ですよ(笑)。



E3ではプレイアブルで出展されてい たんですが、どんなゲームなんでしょう? 中里■ズバリ、西部劇シューターです (笑)。近いゲームというのがあまりない んですけど、3人称のシューターで、純粋



できて1年半という第6開発部は、PCやアナロ グゲームなどを手がける。「ほかの開発部とは 違ったチャレンジをしていく部隊です」(中里)。

カプコン発、西部劇をモチーフにした3rd (サード) パ -ソン・シューター。映画的な演出や手法を多数盛り込 んでおり、ビジュアル関連は、カプコンといえばおなじ

にミッションをクリアしていくゲームで す。もちろん、ストーリー性やドラマシ ーンもありますが、撃ち合いの楽しさを メインにしています。

E3での反響はいかがでしたか?

みのAKIMAN氏が手がけている。

中里■やっぱりジャンルが斬新で、映像 の空気感というかほこりっぽさ、このへ んは非常に苦労している部分なんですけ ど、うまく伝わったようでうけていまし たね。まだまだこれからなんですが、ス タッフには自信になったようですね。

一本作の制作のきっかけは? また現 状の開発度は?

中里■もう3年くらいやっているんです が、まだ30%くらいですね。きっかけは、 うちの岡本 (専務) が西部劇をやりたい と言ったのが最初だったと思うんですが。

今後注力していく部分はどのへんに?

中里■現状はまだ撃ち合いの駆け引きの 部分が弱いので、当然そのへんを作り込 んでいきます。あとは、何度も遊べるゲ ームにしたいので、そのへんの要素をい ろいろと検討中です。

プレイ人数が4人までとありますが?

中里■画面分割の対戦モードを入れる予 定です。友達と西部劇のヒーローになり きって、決闘を楽しんでいただけると思 いますよ。

画面が映画のようになるというのは どういった場面で?

中里■シネスコ画面になるんですが、こ れによって奥行きと広さを出しています。 射撃画面で切り替わり、見た目もわかり やすくしています。

プレイは通常のコントローラで?

中里■そうです。PS2のデュアルショッ ク2コントローラで、西部劇の醍醐味であ るリボルバーを撃っているような感覚で 遊べます。

─読者の方々に一言お願いします。

中里■アメリカでは無理をしてプレイア ブルを出しましたけど、やはり日本の方 にはきちんと完成度の上がった段階でプ レイしていただきたいですね。秋のゲー ムショウでお見せできると思いますので、 もうしばらくお待ちください。



FIO SEEMILE AND CHIEF TO SEE TO SEE THE SEE TH

「紅の海」 Crimson Sea

Xbox発売当初より名前だけが明かされていた超大作SFア クション「紅の海」。あのコーエーが、そしてあのシブサ ワ・コウが監修するという新たなアクションゲームの姿と そこで、今回プロデューサーの杉山氏の元を訪ね、 「紅の海」の魅力について語ってもらったぞ!



多彩な攻撃をするアクションゲームということでも 注目度が高かったE3会場。会場ではハイクオリテ ィな実機映像が披露され、その内容からコーエー の持つポテンシャルの高さが改めて感じられた。

E3での感想は?





本作は「考えてボタンを押していく」タイプのゲームではな く「直感的に操作できる」という究極のレスポンスを再現。

「E3では、『Xbox』の機能向上に伴う進化ではなく、 『Xbox』ならではの新しいモノ」を見てほしかった。 その部分は、周囲の反響を見る限り手応えがあっ たので安心しています。要はオリジナリティあふ れるモノだと認めてられたんだなと思いました



「紅の海」プロデューサー杉山芳樹氏。Xb oxで繰り広げられるファンタジーアクショ ン超大作についていろいろ語ってもらった。

番伝えたいのは、極限を行くSFの世界で、「バリッ!!」とした爽快感が味わえるということ!

- 「紅の海」では、どのような世界観 を目指したのでしょう?

杉山■本作では、突き抜けすぎたシュー ルな世界でもなく、そのギリギリの極限 をいくリアル部分を残した、いくところ までいったファンタジー世界です。

ファンタジーを選んだ理由は?

杉山■本作には6つの惑星が登場します が、各々の惑星のギミックを生かすため に、各惑星ではそれぞれ「水」といった ようなテーマを持たせています。また、 もう1つ、わらわらと登場するモンスター 群を突破する爽快感を最大限に表現する ため、ファンタジー世界を選びました。

例えば「真・三國無双」シリーズは、 「武将」という存在と「一騎当千」とい うコンセプトが一致して、より「敵をな

ぎ倒す爽快感」が助長されてます。「紅の 海| もそのへんは同じで、一番表現した い部分をフル活用するために、ファンタ ジーを選んだわけです。群がる敵に囲ま れて極限状態になる。そこを「グワーッ!!」 と突破する。そのときどういう設定なら ば、より緊張感や爽快感が高められるの か、と考えたときに一番ふさわしい舞台 がファンタジーだったんです。

モンスターも特徴ありますよね。

杉山■「紅の海」に登場するモンスター の多くは、Xboxの特徴を最大限に生かし ていて、これはXboxでのみ表現できたも

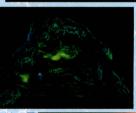
例えば、モーフィングしたりするもの や、群れで襲いかかってきたりするもの がありますが、それらは他のものでは表 現できません。かといって、こういった モンスターは「Xboxだからこのようなこ

とができました」というものではなくて、 あくまでも最終的に作品のコンセプトに つながる仕組みとしてあるものなんです。 今までにはなかったようなモンスターが 襲ってくることで感じる、ドキドキ感。 そしてそこで高まるボルテージ。そして 気持ちよく「バリッ!!! といく爽快感。 特徴あるモンスターも、最終的にはそこ につながるわけです。

アクション部分以外での注目部分は?

杉山■オリエンタルな要素を取り入れ、 かつ全世界にも目を向けたソフトを提供 するというところです。とにかく、オリ ジナリティあふれる「紅の海」ワールド を感じてほしい。「紅の海」はアクション ゲームですが、当然世界があって、街が あって、NPCもいます。「紅の海」をト ータル的に見た「世界観」、そういう細か いところも見てほしいです。

新しい技術が生み出した エネミーに注目







群がる敵をなぎ倒す!これぞ「紅の海」アクション!!

「やっぱり遊び方に幅があって、ユーザーさんがや りたいように遊べる、そこがこのタイトルの魅力 なワケです」(杉山)と言う本作のウリの1つは、 撃つ、斬る、ネオサイニクス(魔法)と、非常に

群で襲ってくる敵を目の前に プレイヤーは自分なり の闘い方を見つけていく。そ れも本作の楽しみの1つだ。





「敵と言えども、やはり生き物であり、みんな 感情を持っている。そういう感情を注いで、 エネミーとしてのクオリティを上げていきたい ですよね。そうしないとモノを撃っているのと 同じことになってしまう。1つひとつが生き いる、そういう部分を表現したいです」(杉山)

IMATHURANICANIE CARANICANIE CON CENTRALI 回サンゼルスで2人のキーマンに訊いた「XXXの間信

3大ハードの相次ぐ価格引き下げでは先制パンチを決め、「5年間で20億ドル=約2400億円を

投資し、Xbox本体開発時以上の人と資金をかけてオンライン環境を整える」と発表したMS陣営。 そんな攻勢著しいXboxのキャスティングボートを握る2人が語った"E3での手応え"とは?



アンリアル・チャンピオンシップ



やはりMS陣営としては、ハ ード戦争の 「ミッドウェイ海戦 | はオンラインゲームですか?

大浦■ (笑)。PCのオンライン ゲームの世界で、すでにMSは Zone.comという世界最高の 「環境・基盤」を持っています。 にもかかわらず、その環境を「使 いまわす」ことなく、あらたに莫 大な人&資金を注ぎ「Xbox専用

のオンライン世界 (Xbox Live) | を作ろ うとしているのはなぜか? その理由は 「これまでみなさんが経験してきた、ある いは今、想像しているオンラインゲームの "常識"を、Xboxで変えてやろう!」と考 えているからなのです。世界中のプレイヤ ーがそれぞれ異なる性能のハードを持つ PCのオンライン世界では「できなかった こと」や「むずかしかったこと」も、全世 界のXboxユーザーが同じマシンで游ぶこ とになる Xbox Live なら実現できる。今

> までは「なんだか面倒くさそう」と思 っていた人も、Xboxならネット接続 用のポートもハードディスクも最初 から内蔵していますから、簡単にオン ラインゲームを始められる。この点で も、PS2やGCよりXboxのほうが、オ

ンラインゲームを身近に感じてもらえる はずです。

ズバリ. 今回のE3のハイライトは? 「Xbox Live用のソフトはすべて音声チャット対応。 『PSO』もさまざまな声色(ボイスマスキング機能)で 話しながら遊ぶと、ずいぶん印象が変わるでしょう?」 と小出氏が語っていたように、今年のブース内ではさ まざまなオンラインゲームやボイスチャットが体験可

能だった。オンラインは今秋スタートと発表されてい るだけに「技術レベルは問題ナシ」を強くアピール!?

> 5月20日のブリーフィング(発表会) やE3でのブースを見ても「ネットワーク 分野での自信しが伝わってきました。

> 大浦■MSはオンラインゲームの世界をす でに10年以上研究してますから、正直、自 信があります。先ほど「Xboxのために新 しいオンライン世界を作る」と言いました が、これまで培ってきたノウハウももちろ んXbox Liveに投入しますよ。たとえば 「自分がのぞむレベル (腕前) の相手を探 してくれる」マッチメーキング機能などは、 発売後しばらく経ってからソフトを買っ た人も、初心者だからといって気がねす ることなくオンラインを楽しむために必 要不可欠な要素ですよね。

> 小出■今回の発表会やE3でうれしかった のは、各サードパーティの開発の方やクリ エイターのみなさんが「Xboxのオンライ ンは安心感がある」と言ってくれたことで す。セキュリティ面や将来的に考えられる 課金のシステムなど「オンラインゲームの わずらわしい部分」や「ゲーム以外の部分」 はすべてMSがサポートしますので。

> 大浦■Xboxならクリエイターのみなさん に「ゲームを作ること」だけに集中しても





オンライン対応ソフトや日本発のゲームだけでな くロンチから1年を迎える年末発売予定のタイトル は作り込みがハンパじゃない / 木作は「HA LOI にハマった人にオススメの1人称&3人称 切り替えSF・SHT。それぞれが特殊能力をも つ4人編成のチームを操り、戦略を組み立てる。

らえます。今後は「PSO」や「segaGT」 「真・女神転生」以外にも続々と"日本発" のオンラインゲームがXboxに名乗りを上 げてくれるような予感がしていますよ。ま た、オンラインにかぎらず「Xboxでしか 実現しえない作品」がそろってきたのが、 今回のE3の見どころ(笑)です。「クレイ ジータクシー3」「鉄騎」「紅の海」「叢」な ど来場者のド肝を抜いていたでしょう?

「鉄騎」の映像と巨大コントローラ にはアメリカ人もビビッてました(笑)。 ·····では最後に日本のXbox Liveの展開を。

小出■日本版スターターキットは、北米 版と同じ内容にくわえ"日本独自の内容" も検討中です。ちなみに、このキットは新 規ユーザーのためにも、1年ぐらいはお買 い得価格で発売を続ける予定ですので、た くさんの人にXboxの新しいオンラインゲ ームの世界を体験してもらいたいですね。

「クリエイターが力を きるオンライン環境で

Microsoft

クロソフト プロダクト ディベロップメント リミテッド

雅弘

Rold & Masahiro

ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

盛り上がったブリーフィンク

E3開催直前の発表会は開発者やプレ スで大盛況。「観客のノリのよさを想 定した派手な演出ですよね」(大浦氏)。

会場となった劇

奥から川越氏、石

開会後は緑色



誰もが、いつ参加し ても楽しめる。そんな

Microsoft

マイクロソフト㈱ 常務取締役 兼Xbox事業部長 大浦

©2002 Microsoft Corporation.All rights reserved. ©2002 Infogrames Entertainment S.A. All rights reserved.

非合法組織の暗部に触れたとき



「ドクターは、この島から出たく EVENT FILE ありませんか?」



パドリーノの孫娘・マリアと葛城の 出会いは、彼女の成長を促す。特殊な 環境故、世間知らずに育ったマリア は、外界への強い関心と憧れを抱い ている。その憧れが経験へと変わる とき、彼女の心はどう変わるのか?





発売も近づき、期待も高まってきている本作。 今回はヒロインたちとの関係と物語の区切り になる、メイド選択から先の情報を掲載。

7月11日 発売予定·完成度 100%

晒格■6,800円

ジャンル■ADV (アドベンチャー)

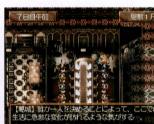
発売元 NECインターチャネル

プレイ人数■ 人 ディスク枚数■ 枚 (GD-ROM)

謎多き屋敷で繰り広げられる

愛と悲哀に満ちた群像劇

専属のメイドを選ぶために与えられた 時間が終わるとき、主人公・葛城はその 選択……"契約"を迫られる。この選択を 区切りとして物語は新たな展開を見せて いく。それぞれの道には「謎」の断片が散 りばめられており、簡単にすべてを知る ことはできない。その謎の断片をすべて 集めたとき、そこにはなにがあるのか?



"契約"しないこと、 それもまた選択の1つ

メイドとの"契約"を断った 場合も異なる展開を見せてい く。夜中に行われるパーティも その1つ。どのような理由で開 かれるのか、このあとにどんな 運命が待っているのだろうか?



ひとりのメイドとの"契約"が運命を変える



EVENT FILE SL1 Mirei Ohara

ミレイとの"契約"は、彼女の想いへと葛城を導く。今まで以上に献身的な態度で葛城につくすミレイ。そうしていくうちに彼女のなかで育っていく想い。それは、「愛」の一言で片づくものなのだろうか?











クリスとの"契約"は、彼女がこの 島へ来た本当の目的へと葛城を導く。 身に降りかかる危険を省みず、互い のために行動するクリスと葛城。そ の先に待っているのは天使の微笑み か、それとも悪魔の嘲笑か……。



ジェーンとの"契約"は、葛城を思わぬ方向へと導いていく。ジェーンの正体、思惑、そして……。翻弄される葛城に対して、彼女はどこか遊び半分。"契約"の相手は魅惑的な小悪魔だったのかもしれない。







ディアナとの"契約"は、彼女の閉ざされた心の内へと葛城を導く。ずっと昔に刺さったまま、今もなおディアナの心を苦しめているトゲ。"契約"は彼女のトゲを払うきっかけになるのか、それとも……。



「おたしみたいな子がいなければ、 お文様もきっと・・・・・」







お待たせ!

今ここに、遠くない過去へ置き忘れ てきた想いに気づく男女がいた。精 一杯の想いを伝えたい―友情と恋 愛の狭間で揺れる男女15人の物語が、 もうすぐ貴方の元へ届きます。

学生時代の青春が、テニスとともに暮れた久 二十歳。その時手にした、仲間たち

> との友情は今も変わら ない。むしろ、同窓会 というイベントを機 に、さらなる深まりを みせるほど。だが、4人 の女性~refrain side ~が、彼らの関係に波 紋を投げかける……。

6月27日 発売予定·完成度100%

価格■6,800円

ジャンル■ADV (恋愛アドベンチャー)

読売■NECインターチャネル

プレイ人数■【人 ディスク枚数■【枚 (GD-ROM)

対応機器■VGAボックス

VM 使用容量 (4ブロック)











◆12月14日生まれ ◆射手座 ◆A型 ♦161cm ♦48kg **◆B84/W60/H87**

教師として悩みを抱える智子には、大学 時代に恋と仕事をはかりにかけた悲しい出 来事があったという。「その頃からかな。 私が世の中の神様とか、仏様に疑いを持ち はじめたのは…」。一生に一度の大恋愛に 自ら終止符を打ったことを、大好きなブラ ンコに揺られながら達也に語るのだった。











シナプス大陸の戦乱

は後に「聖魔大戦」と呼んだ

OPENING STORY

神聖暦158年。シナプス大陸では、のちに聖魔大戦と名づけられる戦いが繰り広げられていた。だが、それは伝説として語り継がれることとなる「人と魔族の戦い」などではなかった。統制しようとする者と解放を求める者。光明神の定める社会秩序・厳密な世襲制から逃れようとした地方反乱は、周囲の人々の想いを巻き込みながら拡大していく。

そして、開戦から200年がすぎようとした頃、光明神側にひとりの英雄が現れた。これは、その英雄と同じ時に生き、そして死んでいった者たちの物語である――。



「キャッスルファンタジア 聖魔大戦」の魅力は、キャラクターとストーリー性、そしてシンプルながらも遊びやすいシステムにある。今回は、ド派手な3Dではなくとも十分な完成度を持つシステムと、序盤ストーリーを徹底紹介。とにかくプレイしがいがある1本だ。



ゲームの基本はクオータービュー形式の SLG部分と、コマンド選択が出現する ADVバートの繰り返し。単純だが何度で もプレイできる奥深さも兼ね備える。

特報DC

7月11日^{発売予定・完成度}100%

晒格■8,800円

ジャンル■SLG(タクティカルシミュレーション)

^{発売元}■シンビョウプランニング

TI CLEAN THE TAX CONTRACT THE (CD DOM)

upi =http://www.studio-ego.co.ip/

対応機器

備考■2万本限定、目覚まし時計、テレホンカ ード(全20種のうち1枚)同梱。

STORY DIGEST

序盤から盛り上がる

邪神軍への出撃

主人公ヒューイやその親友デュシスは、邪神軍への総攻撃を図る上層部により編成された聖部隊の指揮官に任命される。第7聖部隊隊長となったヒューイの元には、アリアやハンナが部下として赴任。だが、敵ボルボレード要塞近郊へ進攻した各聖部隊はそれぞれ攻撃を開始するが、ヒューイは待機するばかりだった。

シルエラ「国際社に選ばれたお祝いに、今夜お食事でも・・・」



翌日、生真面目なアリアとお気楽なハンナが部隊に配属。 とりあえずこ

戦場に着いても攻撃しないヒューイに、2人は文句タラタラ。だが彼には考えがあった



でおり見事撃退する。ユーイはそれを読んする。というでおり見事撃退する。

戦闘パートはこう勝ち抜こう〇〇〇〇〇〇

本作の戦闘方式はターン制で、クリア条件は 基本的に敵の全滅となっている。また敵を攻撃 したり味方を回復させると経験値が入り、各キ ャラクターがレベルアップしてより強くなる RPG要素も備えている。シナリオも分岐が多 く、ちょっとした選択肢の選び方しだいで、違 う展開が楽しめたりと、複数回プレイが必要な 本作にはありがたい親切設計になっているのだ。

状況に応じた攻撃方法を

攻擊

が攻撃力が上がる。

リミット

敵に攻撃したりされたり

するとゲージが溜まり、

フルゲージで通常攻撃よ

り強力な一撃を放てる。

いわゆる武器など使った 通常の攻撃。敵正面よ り横やうしろからのほう



は、味方のは、味方の 味方の数より敵兵 商兵か多 に戦

ADVパートは選択肢がカギ

ストーリーやキャラクターとの 会話が進むADVパートでは、ひん ぱんに選択肢が発生。選択結果に よりどのヒロインと仲良くなるか、 また主人公の進む道が分岐する。 特にストーリーは、今まで敵側だ った陣営に参加するなど、まった く異なる展開を見せてくれるぞ。



シンプルかつ奥深いシステムを知る

基本は移動と攻撃だけと いうシンプルな戦闘システ ムだが、そのぶん防御や魔 法の有効活用、キャラの配 置や集中攻撃など、勝利に はプレイヤーの戦術が重 要。突っ込むだけでは返り 討ちにされるのがオチだ!!

魔 法 遠距離からまた複数の敵 に攻撃できる。ハンナの回

復魔法は使用無制限だ。





との娘に好かれたいなら 機嫌を取ろう

目当ての娘と仲良くなりたい なら、気に入られる選択を選ぼ う。何かしたいと言われたら、 有無を言わず賛同だ。ただ、ほ かの娘との仲は難しくなるかも。



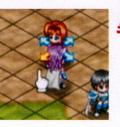


いと好感度が下がるぞ。もある。正しく答えなに質問をしてくる場合に変ける。 止しく答えなしてくる場合



キャラクターの 向きも重要

移動時はキャラの方 向も設定できる。側面 や後方から攻撃される と大ダメージ。敵の動 きを予測して決めよう。



を多用すれば、より戦術にその逆もできる。この方は移動して攻撃だけでなく、

方法

戦術に



もちろん迷わず見ること。ほとんど の場合、入浴シーンや水着などお 色気グラフィックが堪能できるぞ。 これを見ない奴は男じゃない?



本作のストーリーは、各キャラクターの軽妙な日常会話だけでなく、孫子の兵

法を基にした戦術・戦略性、そして戦争と対峙する人々の心境を描くヒューマ ンドラマが絡み合う。そんな高い完成度を誇るストーリーの序盤部分を紹介。



風呂・覗くの

選択肢が出たら…

物語の流れを見る

左遷~平和な時間 要塞攻撃が停滞するなか、本

国より軍務総裁が到着。全軍を 三手に分け、敵首都を急襲する 作戦を命令する。ヒューイは問 題点を指摘するが、作戦は決行 される。反対したヒューイは作 戦とは無関係の南方ゼベルへ左 遷される。とりあえず何もしな くて給料がもらえる、と意に介 さないヒューイと、左遷に落胆 するアリアたち。怪しげな高飛 車魔術師セシルや天然ボケ少女 ティアも加わり、退屈だが平和 な日々を謳歌する一行だった。

軍務総裁タルギスタ ンの作戦に意見する イ。のちに指 摘どおりの展開へ



されたティア。この部隊 に来るだけあり(?)、天 然ボケっぷりがすごい。



8L だろうな。あんな部隊の事は聞いてない!

新兵器登場~自軍壊滅

平穏な日々が続くヒューイたちだが、 ある日邪心軍の輸送部隊を発見。攻撃す るも逃げられてしまう。一方、ボルボレ ード要塞をけん制するシルエラと第三聖 部隊長セリアには、敵に動きありと報告 が。要塞に向かうシルエラと本陣に残る セリア。この差が2人の運命を左右する。



で戦の別が発線

この兵器だった。 全滅した。セだった。セルが

約37億年前

ネーデ人の一部がエナジーネーテ に移住

7億年前

ミロキニア崩壊 レナ誕生

……以上は、我々の住む現代よ りもさらに過去の事件。レナは 約700000000年の時空を超え てクロードに出会ったのだ。

西暦1957年

ソビエト連邦の人工衛星「スプ-トニク1号」打ち上げ

西暦1961年

ソビエト連邦のガガーリンが人類 初の宇宙飛行

西暦1969年

アメリカ合衆国の「アポロ11号」 人類初の月面着陸

西暦2064年 第3次世界大戦勃発

暦2087年

トリラス・バークタイン博士によ るワープドライブ実験の成功

雷暦4年

宇宙暦の制定

宇宙暦12年

地球連邦成立 未開惑星保護条約締結

宙暦114年

J・Dウェルマー博士が「時空間 バタフライ効果の考察」を発表

量子転送機の開発

ロニキス・J・ケニー、イリア・ シルベストリ両氏が紋章術の発見 レゾニアによる惑星ロークへのウ ィルス攻撃

上記ウィルスのワクチン開発 惑星フォーゲットとの戦争に地球 連邦が勝利

フォーゲットの責任者であるジ エ・リヴォース死亡 惑星レゾニアとの休戦

雷暦347年

クロード・C・ケニー誕生

宙暦360年

地球連邦を銀河連邦に改名

暦772年

発売日未定·完成度?%

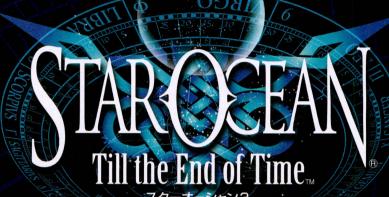
ジャンル■RPG(ロールプレイング)

発売元■エニックス

ブレイ人数■【人 ディスク枚数■未定(DVD-ROM)

未定

URLEhttp://www.enix.co.jp/



ガガーリンの「地球は青かった」から数百年。人類は銀河の1/3を掌握する までの存在になっていた。 外宇宙旅行、宇宙探索、 新技術の発見。 そして宇 宙暦772年。 歴史の新たな 1 ページが今、 刻まれようとしている。

物語は宇宙の楽園から始まる

主人公・フェイトは紋章遺伝学の権威 である両親の休暇にあわせて銀河連邦 の保養惑星・ハイダを訪れていた。本来 なら毎日顔をあわせている両親とのバ カンスなどに興味はなかったが、「絶対 に行こう | と幼なじみのソフィアにせが まれ、しぶしぶハイダに来てしまった のだ。

出発まではあまり乗り気ではなかっ



たとはいえ、一度来てしまえば案外楽 しめてしまうもの。普段の学生生活と は違うのんびりとした時間の中、フェ イトは宇宙の楽園とも言える保養惑星 の生活を満喫するのであった。



しぶしぶ旅行に参加したフェイトだったが 彼なりにハイダでの時間を満喫している

銀河連邦内に知らぬ者はい

ないとまでいわれる紋章遺伝 学者を両親にもつ地球人の青 年。現在はバークタイン科学 アカデミーで紋章科学を学ん でいる学生だ。勉強家ではあ るのだが、本当に好きなのは スポーツや、ファイトシミュ レータなど。少し頑固な一面 もあるが、真面目で誠実な性 格をしている。困っている人 をほうってはおけない、やさ しい面もあわせもっている。

宇宙暦12年に作られた「地球 連邦」を母体とする、銀河系内の 組織。宇宙暦360年に現在の名前 に改名されている。

組織をあげて銀河の探索を進 めつつも「未開惑星保護条約」を

締結し、未開の惑星の原住民に 対しては原則的に非接触のスタ ンスをとっている。

数多くの惑星がこの連邦に加 盟しており、その支配力で並ぶ ものは銀河系内には存在しない。

人類は銀河の1/3

chronological table 雷暦362年

宇宙暦366年

惑星エクスペルへソーサリーグロ

ーブ落下

大気圏突入の際に気化したクォド ラティック・キー(超高純度のエ ナジーストーン) が惑星全体を汚

惑星ミロキニアにおいて幾つかの 先史理論を発見

十賢者により、惑星エクスペルの 一時的消滅

セクター θ の超高エネルギー体調 査中、宇宙船カルナス消滅

クロード・C・ケニーら12人の 英雄による、十賢者の野望阻止 超高エネルギー体の重力崩壊、そ の跡地は暗黒宙域に

宇宙暦368年

惑星エディフィスにおいて、ムー 大陸人の遺産であるマザーコンピ ュータを発見するも、何者かによ り破壊される

官田暦371年 レ博士.マナクリーナーを

スペル、銀河連邦に加入

宙暦396年

惑星エクスペルのエナジースト ン鉱床発見により、クリエイショ ンエネルギーの存在を認識

クルップ博士が重力ワープを開発

宙暦652年

クラウストロ人、銀河連邦とファ ーストコンタクト

宇宙暦704年

銀河連邦がクリエイションエネル ギーを実現化

·宙暦710年

銀河連邦がアールディオン帝国と 接触し、戦争が勃発

銀河連邦、バンデーンと接触

戦闘艦ティグレムによる初のクリ エイションエネルギー暴走事故。 惑星が1つ消滅

田暦753年

宙暦758年 スフレ・ロセッティ誕生

本作のサブタイトルとなって いる [Till the End Of Time]。 これを直訳すると「時が終わる まで」となる。非常に意味深な フレーズだが、本作がそれが意 味するところは現在ではまだわ かっていない。また"時の終わ りなど存在しない"ということ から"時が終わるまで一永遠に ~"を意味する慣用句として使 われることもあるという。



される、人類の栄華を象徴するような モニュメントの数々。重力を克服し、今 日もなお広大な銀河への邁進を進める 人類の歴史に、終末の日など訪れない ようにも思えるが―



くことも多い。裏表のない性格 地球のバークタイン高校に通 ている17歳の女の子。フェイ で思ったことをハッキリと言え の幼なじみで、彼を兄のよう るため、周囲の誰からも好かれ こ慕っている。何でも自分でこ ている。ネコが非常に好きなよ うで、身に着けているモノにも なすしっかり者で人の面倒見も よいため、フェイトの世話を焼 ネコのアイコンなどが見られる



宇宙暦346年に発見された、紋章の力でさまざまな現 象を引き起こす技術。現実世界に住む我々から見ると ファンタジーRPGに登場する"魔法"と区別がつかない ような技法である。本作の舞台となる772年になると、 この紋章術の力も学問として体系化されている。フェ イトの両親が研究する"紋章遺伝学"もその1つ。



星を襲う謎の宇宙軍

ビーチでくつろぐ両親と別れて美し いリゾートビルを散策したり、趣味の ファイトシミュレータ――現代でいう 格闘ゲームのようなものである――に 興じたりと、ハイダでのバカンスを楽 しむフェイトとソフィア。

しかし、そんな楽園の時間は空を揺 らす爆音に打ち破られることになる。 所属不明の謎の宇宙軍が、突如として 保養惑星ハイダを攻撃し始めたのだ。

すぐに避難するフェイトとソフィア だが、両親と再開したのも束の間、避 難施設に向かう最中、宇宙軍の襲撃に より再びはぐれてしまうのだった。



というときの責任感の強さが表れたシーンである。



避難施設で自分の無力を嘆くフェイト。ここでの 出会いも彼の今後に強く影響を及ぼすことになる。



レゾニアと地球の戦争再開

PS2の限界に迫るグラフィックスと

開発画面の数々を見て、何よりもストレー トに伝わってくるのが圧倒的なグラフィック の美しさだろう。しかも、実際にフェイトが 歩けば遠景は徐々に近づいて来るし、町人の 目線はフェイトを追う。1枚の絵画のように 描き込まれた世界を自由に動き回れる驚き。

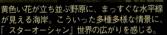


舞台設定こそSFだが、こういった自然 の地形が多く登場するのも本シリーズの

はるか遠くまで見渡せる自然の フィールドでは遠景がかすみ、粉 雪がちらつく。普通にプレイして いる間はなかなか気付かないこと だが、自然の描写が自然に見える というのは大切なことだ。



近景はハッキリ見える が、遠景はかすんで見 えているのがわかる。



精巧な造りの人工物が多い街の 中では、建物や、そこかしこに置 いてあるオブジェクトの細部デザ インに注目。街の住民たちだけで なく、住民が作った"物"からも、 人々の息吹が聞こえてくる。



薄暗い通路の中、揺れるかがり 火の灯りに照らし出される壁の彫 刻、暗がりの奥から忍び寄る敵の -。実際に地下迷宮に入った ことのない我々にまでリアリティ を感じさせる臨場感。



窓から差し込む光が室内を照らす 街人の目線はフェイトを追う。

宇宙を巡業している

旅芸人の一座「ロセッ

ティー座」の踊り子で、ベルベイズ人の少女。 愛らしい外見とは裏腹に口は悪いが、その快活 な態度のため、嫌われることは少ないようだ。 しかし、じつのところは素直な感情表現が苦手 で、無理に明るく振舞って見せることも……。



こちらは燭台に灯る炎からの光。壁



壁に巨大な彫刻。このクオリティのダン



首に入った3本のラインが特徴のクラウストロ星人。 この星の人々は地球人とは比較にならないほど強靭な 肉体をもち、その実力は地球人が銃を持っても勝てな いとまで言われるほど。その身体的特徴のためか、生 まれついての性格なのか、クリフはかなりの自信家。 小難しいことを嫌う雑な性格だが、憎めない奴だ。

そのクオリティはRPGの次なる

"遊び"に重点を置いたゲー

"遊べる要素"に重点を置く本シリーズのウ リの1つが、複数のキャラが同時に行動し、 乱戦を繰り広げるリアルタイム戦闘である。 しかもプレイヤーの操作自体は簡単そのもの。 アクションゲームのようなアップテンポな戦 闘が、誰にでも楽しめるのである。



強い意思をたたえるまなざ ンが印象的なエリクール人の 女性。職業は隠密(スパイ)で、 日本の忍者のようなスタイル で戦う。どの国の隠密なのか、 誰の指令で行動するのかも-切謎に包まれているが、誰か

からの命令でフェイトの元に やってきたことだけは判明し ている。

すぎる性格で、クリ フのような楽観的な 考えかたが苦手。任 務のためならば、と んな手段でも使う… ・と本人は言うが、 生来の優しさのため

非情に徹しきれない

あまりに生真面目





バトルを左右する2種のスキル

HP、MPの量や攻撃のうまさな ど、キャラの基本能力を上げるた めのスキルがステータススキルだ。

また、このスキルをいずれかの キャラに装備させ、戦いまくれば スキルが成長し、より高い能力補 正を得られる。ステータススキル は"成長するスキル"なのだ。



フェイトの使う剣技やソフィア の紋章術など、各キャラクターが 実際に戦闘中に使う"技"を総称 してバトルスキルと呼ぶ。このス キルは使う距離や攻撃に応じて登 録(セットアップ)して使うこと になる。右の例では、敵の近くで 強攻撃を出すとスキルBが出る。

| 戦闘時の行動にバトルスキルをセットアップ | | | | |
|----------------------|-------|-------|-------|-------|
| | 通常攻撃 | 強攻擊 | 補助行動1 | 補助行動2 |
| ショートレン ジ行動 | 00000 | 00000 | 00000 | 00000 |
| ロングレンジ 行動 | 00000 | 00000 | | |
| バトルスキルA | スキルB | スキルC | スキルロ | スキルE |

ソフィアの バトルスキル 「エクスプロージョン の場合

どのスキルをどの距離で、どう 使うか(つまり、どうセットアッ プするか) はプレイヤーの自由だ が、セットアップする場所によっ てスキルの効果は変化する。使う 技の性質自体が変化するのだから 戦闘の展開は各プレイヤーによっ てまったく違うものになるだろう。



ソフィアの紋章術「エクスフ ロージョン」をロングレンジ行 動(遠距離技)にセットアップ した場合の使用例。遠距離の 敵を中心に小規模な爆発が起





スプロージョン」を使っている が、明らかに爆発力が違って 見える。ショートレンジ攻撃 に設定すると威力が上がる…

レベルを目指す

「Guts」は行動するたびに減少

前作にはなかった新パラ メータ「Guts」は、いかな る行動を選択したときも消 費され、これが0%になる と行動不能になってしまう、 重要なゲージである。ただ ひたすらに大技を連発して いたのでは、すぐにくたび れてしまうのだ。



Gutsが低下してくると行動 不能に。大ピンチ!!

|Guts|100%時には特殊防御が発動

あらゆる行動をとるため の"行動力"とも言える Gutsだが、このパラメータ が100%のときには「プロ テクト」という特殊防御が 発動するという追加効果も ある。この特殊防御は対プ ロテクト用の技以外の攻撃 をすべて無効化し、しかも 敵にスキを作る強力な防御 法。敵が大技をねらってい るようなら攻撃の手を休め てプロテクトをねらえ!



敵が攻撃してきそうだった ら攻撃を止めてGutsを溜め プロテクト発動をねらおう

ほのぼのファンタジーRPG「ポポロクロイス」が新シリーズに突入!!

POPOLO CROIS TEURIDO 目底

特報PS2

内心機種 フレイステーション Z

6月20日 発売定·完成度100%

価格■5,800円

ジャンル■RPG (ココロほぐすRPG)

発売元■ソニー・コンピュータエンタテインメント

ブレィ人数■1人 ディスク枚数■1枚 (DVD-ROM) URL■http://www.scei.jp

対応機器■ PS2専用メモリーカード、 デュアルショック2

備署

いよいよ発売まで1週間を切った「ポポロ」。前作(PS)でピエトロ王子の冒険が終了し、ピエトロ王とナルシア王妃との子供、ピノン王子が開こうとする扉の先にあるもの―。そこで今回は特別に、開発スタッフをお出迎え。ちょっとだけ扉の中を覗かせてもらおう。

CICATESTUSTENIOS (IL L'AND LES POR LES PROPERTIES DE LA COMPANDA DEL COMPANDA DE LA COMPANDA DE LA COMPANDA DE LA COMPANDA DEL COMPANDA DE LA COMPANDA DE LA COMPANDA DE LA COMPANDA DEL COMPANDA DE LA COMPANDA DE LA COMPANDA DE LA COMPANDA DEL COMPANDA DEL COMPANDA DE LA COMPANDA DEL COMPANDA DEL COMPANDA DE LA COMPANDA DEL COMPA

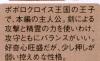
本作の設定は、前作(PS)「ポポロクロイス物語 I」から15年後。ナルシアと結婚したピエトロ王が治める、ポポロクロイス王国が舞台だ。ピエトロとナルシアの子供、ピノン王子がお城の裏にある「竜の祠」で、王国の危機につながる異変に遭遇するところから始まる。出会う仲間たち――、精霊の助け――、メルヘンチックなやわらかい雰囲気はそのままに、ピノンの冒険が今、幕を開ける! ピエトロ王子とはひと味違う「ポポロクロイス」の物語、さてさてどんなものになるのやら。





レ*の子供とのこと!?







ことを語ろうとしない。

インタビューに答えてくださったスタッフの方々



田森庸介

原作

本作の原作を担当。世界観を含め、「ポポロ」全体の雰囲気などを構築。今回の物語が決定するまでに何度も構成し直したとのこと。



さえぐさひろゆきシナリオ・企画

世界観とか雰囲気、テーマなどを田森さんが監修するなか、くみ上げながら「ボボロ」を形にしていった。 企画・シナリオ担当。



鈴不俊—

ディレクター

ゲームバランス、世界観、シナリオ、システムなど、 ゲーム全体を管轄する本作のディレクター。



フローネルの森で出会う、2人目の仲間。パーティの中で一番の力持ちで、斧による攻撃力はピカイチ。いつも強がっているが、母親のレオナには頭が上がらない。

キャラクター

ーキャラクターの性格付けについてお教えください。 □ ピノン

ピエトロとナルシアの子供で、ナルシアの血が強いですね。髪の毛の色、ピュアな性格。 芯はピエトロで、ナルシアがその周りをおおっている感じです。

□ルナ

一言で表すと "おしゃま"。好きな男の子に嫌われたくないという不安から、自分の正体をなかなか言い出せないんです。

ロマルコ

父親が「白いアレ」なので、わかりやすいと思います。性格もほぼそのままですから。 気の弱いところを隠そうと、いつも強がっています。 一番子供っぽいかもしれませんね。 (田森)

ピエトロとは違ったがポロシロイスの



冒険のおもな舞台となるのは、ポポロクロイスの"裏側"ともいえる精霊の世界「ファントネシア」。王国がとても平和になり"光"の部分が強くなったため、それに比例して"闇"もまた強くなったり、はったことが異変の原因。闇の力に封印されてしまった炎、水、風の精霊を助けるために、ピノンたちはファントネシアへともはファントネシアへともはファントネシアへともはで変め合い、人にとって大切なものを知っていく。

ファントネシアへと向かうためには、ルナの持っている"鍵"が必要。彼女がなぜ鍵を持っているのかも、物語の中で少しずつ明らかになる。



インタビューその3 精 霊

一 今回は各精霊の "闇" が相手ということですが、具体的にどのようなイメージなのでしょうか?

さえぐさ■「ポポロ」というのは、根底に「光の意志デュオン」「闇の意志カオス」の対立という神話があり、2つの勢力はつねに争っているんです。 どうして、子供がそんな大きな相手と戦わなければならないかというと、子供じゃないと戦えないんですよ。ピュ



アな心を持っていないとダメ。理由は、 心の隙間に闇が入りこみ、染まってし まうから。その辺はおいおいわかると 思いますけども……。

そもそも、ピノンが闇と闘う理由っていうのも単に純粋なだけではなくて、もとをたどればピノンの両親も純粋な人間ではなくて、ピエトロのお母さんは竜族で、ナルシアは妖精族ですよね。まあその辺のところが絡んでくる。

田森■その辺のヒントは、今までのシリーズと、ゲームの中にちりばめられていますのでよーく見てください。例えばピノンは妖精族の血が入っているから精霊が見えるけど、マルコには見えない部分とか、ナルシアがパプーを見て何者なのかすぐ理解できるシーンですとか。1シーン1シーンを注意深く見ていくと、なんとなくお話が見えてきます。

さしづめ、本作は「はじまりの冒険」ですが、かなり「ポポロ」の根底の部分に触れているんですよ。その辺りについては、少しずつでも明かしていこうかと思っております。

インタビューその2 シナリオ

一本作のテーマや、お話が生まれ た経緯などをお聞かせください。

田森■お話は、機械や世代が変わったということから始まりました。とりあえずピエトロとナルシアの冒険は「ポポロⅡ」で完結しているんですが、じつはもっと先の、2人の結婚式までを語る話も考えていたんですよ。結局その話を省略することになりましたが、アイデアなんかはこれから生かされると思います。

さえぐさ■今回のテーマは"友情と小さな勇気"です。最初から意識していたわけではないのですが、書いていくうちに固まりました。「ポポロ」では"世界を救うための冒険"という規模の大きなものだったので、今度は子供らしい小さな冒険にしようと。話を考えていたらルナやピノンというキャ



はまだ続けているらしい。すっかりたくましくなっ



ラができあがり、それらを絡めている うちに見えてきたものを軸に書きま した。

田森■ピノンをピエトロよりも若くしたのには、理由があるんです。以前はナルシアとの恋愛のエピソードがありましたよね。それも大切なんですが、年齢が上がるとそういったシリアスな部分が出てきてしまうんです。ポポロを始めた頃の初心に戻ろうと思いまして、どうせならもっと年齢を下げることにしました。

さえぐさ■子供のピュアな部分を出すため、純粋な気持ちで書きました。 のほほんとしたピノンと、ちょっと背伸びしているルナ、それに三枚目的なマルコ。いい組み合わせですよね。



シームレスに流れるムービーシーツと がるいと変わった戦闘

今回の「ポポロ」は前作と違って、 世界をフルポリゴンで表現。3D空間 を舞台にピノンが走り回る。

また、フィールド画面でイベントに 突入すると、表示されているキャラク ターの姿が、そのままリアルタイムム ービーに移行する。表示されるポリゴ ンはトゥーンシェーディングゆえ、ほ のぼのとした雰囲気の中、絵本の1シ ーンを動かしているような感覚でゲー ムが楽しめるのも特徴。

戦闘は従来のターン制ではなく、ア クティブゲージ方式を採用。すばやさ によってゲージの溜まる速さが変わ り、一定値に達すると行動できるよう



アクティブゲージを満タンにすると、今度は気 合ゲージが上昇。しかし、欲張ってゲージを溜 めすぎると、先に敵の攻撃を受けてしまう。

になる。さらに、ゲージを溜めると攻 撃力が増加。攻撃力を取るか、先手を 取るか、戦闘ではおもにこの駆け引き が展開されることになる。

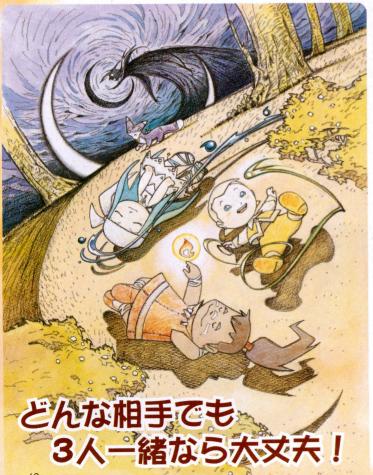






3人技「テンペスト」の発動シーン。3人の力をひと つに合わせ、巨大な竜巻と稲妻が敵を討つ

力を合わせて攻撃!!



インタビューその4 戦闘・システム

PS2への移行にともなう、シス テムの変更についてですが。

さえぐさ■今回は、あらかじめ用意 したムービーを再生するシーンはな く、すべてがリアルタイムレンダリン グで表示されます。だから装備を変え るとキャラの見た目も変化します。最 強装備をそろえるだけでなく、好きな 衣装を着せて楽しんでみてください。

戦闘面では?

鈴木■前回までのターン制ではなく、



なく、ボタンに各項目を割り当てま した。最初はちょっとやりづらいと 思うんですが、慣れると一瞬で入力 できるようになります。誤操作も減

「仲間と一緒に連携して攻撃」というのが どうしてもやりたかったんです(さえぐさ)

アクティブ方式になっています。と いっても、そんなにあせる必要はな いんですが。

さえぐさ■仲間と一緒に連携して攻 撃っていうのがどうしてもやりたく て、それを突き詰めていった結果、ア クティブ戦闘という形になりました。 コマンドもメニューから選ぶのでは



りますし、便利ですよ。

鈴木■自分で動かしている感じがし ますよね。前作にも気合ゲージはあ りましたが、今回のは待っているだ けでも溜まっていきます。MAXまで ためると倍のダメージになるので、 駆け引きが楽しめるんです。うまく 調節すればザコ敵を1発で倒せます し。あと、オート戦闘もラクなので、 ガマン比べが苦手な人はオートでプ レイするのもいいですよね。100% 逃げられることも加えて、以前より も遊びやすく、サクサク進められる はずです。正直な話、私は難しいほう が好きなんですけどね(笑)。

インタビューその5 最後に一言

最後にメッセージを。

田森■「ポポロ」を愛する人が作って ますから、ゲーム内のいろいろなとこ ろから愛情をくみ取ってほしいです。 さえぐさ■新しい雰囲気を考えて作 りましたが、とりあえずは通して遊ん でほしいですね。最近、殺伐としたゲ 一ムが多いかもしれませんが、たまに はこういった、温かいゲームを味わっ てみるのはいかがでしょうか。

鈴木■もともと、PS2で新しいもの を作ろうということで始まった企画 なんです。ゲーム寄りなのか、お話寄 りなのかということではなく、新しい エンターテイメントになっています。 今までになかったポポロらしさを、ぜ ひとも楽しんでください。

次回作の予定は?

鈴木■一応、それほど遠くはないとい うところで(笑)。

Writer's Coment

3Dになったこともあり、最初にゲー ム画面を見たときにはかなり変わった 印象を受けた。やさしい文章、やわらか いグラフィック、そしてなにより温かな 雰囲気があり、これこそ「ポポロ」の新し い形だと認識できた。ポリゴンになりキ ャラを動かすのに手間が増えたにも関 わらず、表情やしぐさに一切の妥協はな 安心できる新しさ い、生き生きと動き回るピノンたちの姿

に、ある種の感動すら覚える。 今回のお話は序章的な扱いゆえに、行 動範囲がやや限定された冒険となって いるようだが、子供の頃に誰もが経験し た"裏庭の探検"のような感覚が楽しめ

た。今回のインタビューでも明らかにな

った「今後の展開」が気になるところだ。

指令

アーマード・コアを



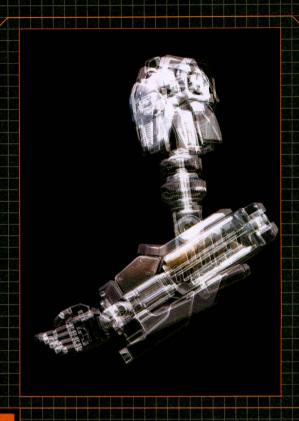
ノイシャルガイ

・ジ/本体価格1,400円(税別)

究極のパーツガイドとスタッフ渾身の 攻略記事で『3』を解きつくす!

- ■登場全230パーツの有効度やコストパフォーマンス解析
- ■最終までの全50ミッション攻略
- ■アリーナに登場する全71ACデータも網羅
- ■切り離し可能なパーツ能力一覧表付き

ACを解く



カニカルガイダン

ファン待望のシリーズ設定資料集が 遂に完成!

- 「アーマード・コア」~「アーマード・コア2 アナザーエイジ」
- 定画を多数用いてのパーツ考察

ACを読む

SOFT ソフトバンク パブリッシング株式会社 ●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別)

宇宙イチ速いゲーム情報はココで! http://www.zdnet.co.jp/gamespot/



多くの想いが集まり

リリィの指示で敵に斬りかか るリードとサムス。そこへ彼女 も走り込んで追撃を加える三 位一体の技。3人の関係がよ くわかる攻撃だ。



7月11日^{発売予定・完成度}100%

価格■6,800円

ジャンル■RPG

発売元コナミ

プレイ人数■【人 ディスク枚数■【枚(DVD-ROM)

セーブ使用容量■135KB

JRL #http://www.konamityo.com/genso/



力的な登場人物が数多く 集う「幻想Ⅲ」の物語にお いて、シリーズのテーマで

もある108星の描かれ方が気にな るところ。ここで紹介する人物の目 的や行動の真意については、トリニ ティサイトで描かれる3人の主人公 とのかかわりのなか、徐々に明らか になる。そして注目すべきは、仲間 となる人物のなかでも戦闘要員と して活躍してくれる者たち。彼らが 繰り出す攻撃には、特定キャラク

> ターの組み合わせで発動す る「協力攻撃」があるのだ!



発売を1カ月後に控え、ついに「幻想Ⅲ」も完成へと至った。そ こで今回は、初公開となるキャラクターに焦点をあてながら、-騎討ちと集団戦闘の2大システムについても触れていこう。





れていく

ここに紹介するのは、序盤で出 会える人物たち。物語に大きな波 紋を投げかける"謎の集団"との 接触から、ちょっとした子供のお 遊びに付き合う"聖ロア騎士団" がらみのイベントまで、随所に散 りばめられた大小いくつもの物語 が、やがて大きな歴史のページを 築いていく。もちろん彼らは、一 人の主人公とだけ絡むのではな

く、3人の主人公それぞれと異なるかかわり合 いを持つことになる。仲間になるのか、それと も敵対するのか――そのあたりも見どころとな るので、いくつかのシーンから想像してほしい。



メルヴィルの父親が見つけ

た "船" の話を信じない鑑定

屋ギョームだったが……

「ねぇ!ねぇ!ねぇ! 「鬼ロア騎士団で、北の山に行こうよ! 「船"をみつけるのよ! ね、良い考えでしょ!!!!」

普段は甘えん坊だが、 バウロンが得意で芸に 関しては天才的な素質 を持っているらしい。

シャボン

にはゲドー行と、リカラヤクラン襲撃の はヒューゴー行と対峙。

を組んで、"船"の捜索へ向かう。そ こにはなぜかギョームの姿が!



・ゼクセに住む少







2

き人を従え、 わがまま放題で旅をする

"炎の運び手" の噂を聞き、ダック クランを訪れたリリィたち。ヒュ ゴとの出会いが運命を変える。

剣士、謎の

何かを企む不穏を動きを見せる三 人組だが、その実力は計り知れない。謎の魔勢士をラ、謎の二刀流 剣士、謎の賽等・・・・・・すべてが謎だ。

べてが謎だ。

ダックたちが集まるシックスクラン のひとつ。彼らはこの村を拠点に、湖 での漁やグラスランド案内、戦時の傭 兵稼業などで生計を立てている。だが、 村が湖の上に作られているため、降水

量が多いと水没してし まうとか。特産品のし ょうゆ、ひいらぎの実、 砂糖などは、交易商品 としての人気が高い。





ビネ・デル・ゼクセで、街行く人に大 道芸を披露している彼ら。仲間にな るのはもっとずっと先……?

何かの理由があって、 人前ではほとんど言 葉を話さない。フィド と玉投げが得意。

カラヤクラン族長ル 親交が深く、今はヒのお守り役兼教育係。

つぶらな瞳がかわいらしい、 食いしん坊の太っちょダッ ク。ワイルダーの弟分とし てちょこまかとついて回る。

スマートな顔立ち、そして 体系からもうがかえる知性 派ダック。ジョー軍曹の弟 分にして、プットの兄貴分。

読み合いの駆け引きで戦いを制

新システム「デュエルゲージ で戦いの流れをはかる

1対1での駆け引きが熱い一騎討 ちは、三つのアクションから一つを 選択し合い、その優劣関係でダメー ジを与えて勝敗を決するものだ。基 本は前作と変わらないが、新システ ム「デュエルゲージ」が駆け引きを さらに深いものにする。



ージがある。戦局の優劣がひと目で把握できるのだ。



通常威力の攻撃を繰り 出す。回避されにくく、 [防御]されても反撃を 受けることはない。

相手の[攻撃]に対し、 受けるダメージを軽減 する。回避率もアップ 、[必殺]には反撃!

[攻撃]の2倍ダメ 。回避され 与える攻撃 やすく、相手が[防御]だ と反撃される。

選べるアクションは左の三つ。これらは3す くみ(ジャンケン)に似た関係で、お互いに有利 不利が存在する。相手の行動に読み勝ち、先 に相手のHP(体力)をゼロにした方が勝者だ。



はジ最が初

方が先制できる! ″速″値の高いが中央)の行動

相手のセリフから次の行動を読む





相手が次にとる行動は、行動直前のセリフによって判断が可能だ。 に見切ることができれば、勝負は一気に優勢となるだろう。また、HPや攻撃 力などは、一騎討ち突入時のキャラクターステータスがそのまま反映されるの で、通常戦闘でレベルを上げておくことも重要になってくる。

ズにお



最大4人+サポートメン バーの部隊を操る

集団戦闘はターン制のシミュレーション で、自軍をいくつかの部隊 (ユニット) に分 けて敵勢力と対峙する。提示された条件 を満たせば勝利となり、華麗な戦いを見 せることでさらなる褒賞が得られたりす る。また、このシステムに不慣れな人には 「おまかせ」コマンドも用意されている。「お まかせ」で移動を、「すべておまかせ」で移 動&攻撃までを軍師に一任できるのだ。

軍師の力に頼る戦い



れは、横に表示されている軍師の能力に左右される。

マップへ部隊を配置後、 部隊に与える指示は基本 的に移動・防御・スキル の三つしかなく、移動先 に敵部隊がいれば攻撃と なる。防御はその場で守 りを固め、攻撃を受けた 時のダメージを軽減する。 また、特殊能力はスキル コマンドから発動させる。



移動先に敵軍がいた場合は、攻撃を仕掛 けたことになる。その際、地形効果や周 囲の状況で戦闘の有利不利が生じる。

移動は隣接1マスが基本だが、自軍の支 配マスを通れば2マスまで移動できる。ま た、騎馬能力があれば移動力が+1に。



デュエルゲージの有利不利とは?

一騎討ち開始時にデュエルゲージの中 央にある緑色のマーカーは、ダメージを 与えたり攻撃を回避することで、相手方 向へ動かすことができる。逆に、ダメー ジを受けたり攻撃をミスすると自分側に 移動する。つまり、これは形勢が不利な 側に傾くもので、状況が切迫すると「!!」 が表示され、危険を知らせる。デュエル ゲージが有利な側は行動を先制でき、攻 撃や回避の成功率が高くなるという恩恵 も得られる。ただし、お互いが防御した 場合などは、マーカーは中央に近づく。



を当てたほうがその先の状態。いち早く攻撃開始時はお互いが五分

たら、]! それはかなりのド セリフの読み



[必殺]コマンドには、ター ン内で先制ヒットさせること で、戦局が有利になる特殊効 果「攻撃キャンセル」が備わ っている。それは、ヒット直 後の相手の攻撃レベルを下 げるというもので、相手の [攻撃]を無効に、[必殺]を[攻 撃]へと変えてしまうのだ。



ŧ

ここでは、シリーズに欠かせない二 つのイベント戦闘について解説。や はり歴史は戦いと共にある

攻撃アクショ

敵部隊へ攻撃を仕掛ける際、隣接するマスに味方部隊がいれば援護攻 撃を受けられる(複数部隊可。攻撃力にプラス修正)。部隊の配置や移動 する場合には、常にこのことを頭に入れておく必要があるだろう。





マスには複数の部隊を停 留させられるので、 援護 攻撃の効果もそれを考慮 するといいだろう。ただ し、敵も同じように援護 攻撃を利用してくるの で、部隊の孤立だけは避

攻撃アクション

部隊の移動で攻撃が発 生すると、戦闘シーンへ 切り替わる。見た目は通 常戦闘と変わらないが、 そこで指示できるのは攻 撃・防御・撤退の三つの 行動のみで、ターゲット などの詳細指定はできな い。どちらかが全滅する まで、両部隊が入り乱れ て戦いを繰り広げる!



今回紹介した一騎討ちと集団戦闘は、通常戦闘とどう違うのか? れを知るためにも、ここではフィールド移動中に発生する通常戦闘につ いて説明しよう。キャラクターの行動は、「行動力ゲージ」がカギを握る!

一敵とのエンカウント

敵との戦闘は、フィール ド移動中のランダムエンカ ウントで発生する。エンカ ウント率はそれほど高くな いものの、敵も徒党を組ん で出現するため、移動の際 には十分な注意が必要だ。





戦闘シーンへの切り替わりは、シリ -ズ伝統のスムーズさを継承。

2 「戦う」か「逃げる」のか?

敵とエンカウントしたら、戦う、洮 げる、Autoの選択肢が出る。戦うを 選べば、バディ(二人一組)単位のコ マンド入力に移り、逃げるを選べば その戦闘を回避できる(例外あり)。 Autoは、1ターン全員に物理攻撃を 行わせる「おまかせ」コマンドだ。





対処の楽な相手には、Autoコマンドが便利だ。逃げるコマンド は、格下の敵に対すると逃がすコマンドに変化。

3 バディ単位で行動させていく

ターゲットに対し、二人がかり で物理攻撃を仕掛ける。距離があ る場合は移動してからの攻撃とな るが、飛び道具を扱うキャラクタ 一は、射程内であるならその場か ら攻撃する。まれに、威力の高く なる「クリティカル」が発生する。



撃が連係 行うので、 といえど 一人の攻

るとともに物理攻撃によるダメー ジを軽減する。攻撃同様、二人一 緒に防御行動を取ることに注意し よう。また、協力攻撃に参加した 場合などは、強制的に選択させら れることもある。



人で防御

で、多用は禁 攻撃力が3分の1 ターンのト 、多用は禁物だ。



体に宿した紋章の力を解放し、 魔法を発動させる。発動には呪文 の詠唱を必要とし、接近魔法の場 合はターゲットへ近づいてから詠 唱を開始する。また、紋章に秘め られた魔法には使用回数の制限が あり、回復は宿屋などで行う。



方のキャラは、 どちらか Tropid、物い、バディのい、バディのい、バディの

詠唱時間が次ターン以降に持ち越される場合に、これを選択す れば設定を継続する。このほかの行動入力で詠唱を中断する。

装備中のアイテムを使用する。 紋章と同様、アイテムを使えるの は1人のみで、片方は攻撃に参加。 基本的に回復アイテムは、自身か 同一バディのパートナーに対してし か使えない。だが、バディ内で回 復効果を分配する手段は取れる。



所縁のあるキャラクター同士が 協力して、強力な攻撃を繰り出す。 当然、必要とされるメンバーがパ ーティー内にいることを前提とし、 発動にはそれなりのリスクも伴う。 サブメニューの画面で、攻撃の種 類とメンバーの確認ができる。



戦闘中の使用には て、二人同時回復



すのも楽しみのひで、そ なかには意

"死神"が訪れる

STAGE1 : Slaughter House

退廃の不夜城に



7月18日発売予定·完成度80%

価格■6,800円(通常版)、9,800円(特別限定版)

ジャンル■ACT (フルブレイク・ガンアクション)

発売元■レッド・エンタテインメント

ブレイ人数■ 】人 ディスク枚数■ 】枚 (DVD-ROM)

URL**≡http://www.gungrave.com**

"GUNGRAVE" official homepage

http://www.gungrave.com

handy

http://www.gungrave.com/i/ http://www.gungrave.com/J/ http://www.gungrave.com/ez/ ゲーム史上、もっとも豪快で鮮烈な銃 撃戦を実現すべく開発が進む「GUN GRAVE」。その銃撃戦の豪快なノリを 決定づけているのは、弾丸の1発1発 をかわすことではなく、銃撃の雨に身を さらし、ただただ破壊を繰り返すグレ イヴのやり方だ。無敵のダークヒーロ グレイヴとなり、"組織"に関わっ たすべての物をたたきつぶせ

銃弾の雨に身をさらし、

ただひたすらに突き進む

飛び交う銃弾の中でも身をかわすよ

うなマネはしない。 そのタフネスの

秘密が、画面右上の青いシールドゲ

ージ。弾をくらうたびに少しずつ減

少していくこのゲージが残っている

間は、グレイヴはダメージを受けな いのだ。一定時間、弾を浴びなけれ ばシールドゲージは回復するので、

シールドが尽きる前に敵を殲滅すれ

ば問題なく次に進めるというワケだ。

ARTISTIC BONUS

って何だ!?

どこまでもタフな男、グレイヴは



G

細かいルールは無用!! 本能のままに撃ちまくれ

待ち伏せ、狙撃、潜入――。"組織"と戦う方 法は他にもあるはずだ。しかしグレイヴの辞書 にそんな文字はない。突入。正面から突入し、 目に触れるものすべてをケルベロスでたたきつ ぶすだけ。並みの殺し屋ならばおよそ選択しな いこの方法こそが、グレイヴにとって、もっと も手際よくヤツらを葬り去る方法なのだから。

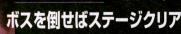


フロアの敵すべてを倒すとGOサインが。さらに撃ちまくって部屋を壊滅させてから進むもよし、す ぐに次のフロアに移動するもよし。



ステージ開始。この 表示が出たらあとは トリガーを引くだけ ヤツらのケツを 蹴り上げる!!

駐車場での戦い。両 手の巨大銃「ケルベ ロス」の弾丸なら、停 まっている車をもす



STAGE 1 BEAT COUNT KILL RATE :) CLEAR TIME REMAIN LIFE ARTISTIC BONUS

RESULT 133 95% OR BE

TOTAL

ステージクリア後に表示される戦 績の中を見ると「ARTISTIC BONUS」 なるスカルポイントが加算されてい る。現時点ではこれが何を意味する のかは判明していないが、これはお そらく、そのステージの銃撃戦の華 麗さを表わすボーナスではないだろ うか。砲弾を横っ飛びでかわしざま に敵を撃破する、階段落ちしながら 上の敵を打つなど、カッコイイ撃ち方を すればこのボーナスがねらえるかも!?







ボスを追い詰め、葬り去ればステージクリア。 クリア後にはドクロの形のスカルポイントが加 算され、一定量溜まると必殺技が追加される。

© RED/内藤泰弘 2002 ※画面は開発中のものです。

ミサイルまで!!

グレイヴが背負っている巨大な棺 桶。この中には実は大量の武器が内 蔵されており、必殺技「デモリショ

ン・ショット」使用時にはバズーカや マシンガン、果てはミサイル砲台と して機能する……って、マジ!?



棺桶の一端から無数の弾丸が 速射状態のままグレイヴが1周、 周囲360度の敵も物も、すべて 速射され、周囲の敵をなぎ倒す。 2周――!! 鳴り止まぬ 轟音!! 粉砕。残るのは無数の弾痕のみ。

シールドを回復させるのだ。

バズーカ! 先端からなんとバズーカ砲 弾が射出される。当然なが ら、正面にある物はその一 発ですべて爆砕。グレイヴ が持つ巨大な棺桶はまさに 携帯型の弾薬庫なのだ。







自身の背中を支えに地面に立てかけ、小型ミサイルを発射!! 各デモリション・ショットの射撃体勢にも注目。

敵となる"組織"の幹部もタ

ダ者ではない。「オーバーキルフォー ム」なる戦闘モードでは不気味な怪物 の姿となり襲ってくる。



てめえの相手は俺だっつってんだロ!



"組織"とはいったい……!?

薄暗いアジトでのインターミッション

ステージクリア後には、 アジトに戻ってDr.Tやミ カと会話ができるインタ ーミッションが設けられ ている。ここでの会話か らグレイヴの過去や、ス トーリー展開が明かされ ていくことになる。



せいぜい気を付ける、グレイヴ



薄暗いアジトではDr.Tやミカとの会話の 他、途中経過のセーブなどができる。会 話せずに次のステージに進むのも自由だ。

REDスペシャルパック オリジナルサウンドトラックを買って 「ケルベロス」を手に入れる!!

レッド・エンタテインメントのHPからのみ予約で きる「GUNGRAVE REDスペシャルパック」(3000 個限定・6,800円) と、7月24日発売の「GUNGRA VE オリジナルサントラ」初回限定版に、それぞれ1 丁ずつの「ケルベロス」が同梱される。2つの限定版を ゲットすれば白銀と真紅のガンモデルがそろうのだ。





オープニングを初公開!

新しい学園生活は、もう目前に! プレイヤーを ゲームの世界に引き込むオープニング映像が完成し た。B'zが手がけたテーマソングにのせて、次々と 姿を現すメインキャラたち。最後に、男性は白で統 一されたフォーマル、女性は真っ赤なドレスでビシ ッと決めてくれる。そして、ビックリするような人

雑踏のなかを1人歩く葉 月。突然何かを感じて 立ち止まると、人混み



れる、必見のムービーだ。 図語の温入る 盛り上げる湯置ん

物が!? プレイへの意気込 みをいきなり高揚させてく

「試合中は別人だな、おまえ・

おつかれさん。

自分を磨いて、彼の

ハートを射止めよう!

ラップしながら、街を歩く日比谷、三原、姫条の3人が映し出されていく。

待ち遠しい発売まで、あと1週間。 ゲームをスムーズにプレイするた めに、1週間の進行と、今回から の新要素、知っておくと便利な情 報などをまとめてお届けしよう。

6月20日発売予定·完成度100%

晒格■6,800円

ジャンル■SLG(恋愛シミュレーション)

発売元■コナミ

プレイ人数■ 人 ディスク枚数■ 枚 (DVD-ROM)

URLEhttp://www.konamityo.com/

対応機器■PS2専用メモリーカード(158KB)、デュアルショック2

備者 初回限定版(6.800円)は設定資料集同梱

主人公である女生徒は、この春に『私立はばたき学園』 に入学したばかり。3年間の学校生活でステキな男の子と 出会い、親密な関係を築くことができるだろうか。勉強 をがんばって学年トップを目指すのも、部活動に精を出す のもプレイヤーの自由。ゲームがどのように進行していく のか、1週間を例に説明していこう。

Point

Check 9 学校行事を成功させて イメージアップ!

学期末テストにクラブの練習試合など、学園生活のなかで は多彩な行事が用意されている。こうした催しにも主人公の 能力が反映され、能力値の高さで結果が違ってくるからあな どれない。いいところを見せて、男の子の評価を上げるのだ。

文化系クラブと、それ以外に 分かれて模擬店を出す。 男の 子が来店してくれる場合も。



クラブに所属している 場合、夏休みの1週間

情報源をおさえて Check Point デートの達人になろう

気になる男の子と仲良くなりたいけれど、何も行動しない でいては、いっこうに親密にはなれない。そこで頼りになる のが弟の尽と、ホームページ・はばたきネットの情報だ。 尽から男の子の連絡先を教えてもらったら、人気のデートス ポットをチェックして、積極的にデートへ誘ってみよう。



星占い、ファッションの流行情報 などが載っている。毎月更新。

サヤオ! みんな恋してる? 豊ね、アタシのカラグはもう養養っ盛り。 アン、もうこうしちゃいらんない、一足あ たに強へ飛び出すつ。みんなもアッイ養に してねっ。

弟の尽は情報通。休日にのみ、自 それから、流行色は、プルー! 上手くファッションに取り入れてね 分の評価(相手の好感度)、男の 子の電話番号などが聞き出せる。

はばたきネット

©2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo







カメラはバスケに熱中する鈴鹿から、振り返る守村へ。物憂げに車を運転する氷室先生の胸の内は?



弘立民民定登学員…… 新しい悪民ととから治認る

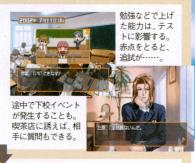


モデルの仕事をする葉月の映像に切り替わり、ほほえみを浮 かべる彼の前を紙飛行機が横切る。そしてタイトルへ……。

-ムの基本的な流れを紹介

平日は学業に専念!

月~土曜日までは、週の始めに選んだ行 動コマンドが自動実行される。選べるコマ ンドは、勉強、絵を描く、運動、流行を 追う、おしゃれ、友達と行動する、休養 の7種類。クラブに所属している場合は、 さらに部活動が追加される。実行したコマ ンドごとに対応したパラメータが上昇、下 降していき、主人公の能力が決まっていく。



自由な休日コマンド

休日になると、平日に選べた行動以外に 休日専用のコマンドが現れる。追加される もので重要なのは、電話をかける、買い物 に行く、尽に情報を聞くの3種類だ。男の 子に電話をかけられるのは休日だけ。尽に 彼の電話番号を聞き、デートの約束を!



電話での誘いが成功していれば、約束を した休日はデートイベントが発生。相手の 好みに合うオシャレをして、待ち合わせ場 所にでかけよう。デート中は自分のセリフ を選ぶ選択肢が現れ、男の子の心をつかむ 会話ができれば、好感度が大きくアップ。



。有効に使おう。べるコマンドがドッ

デートの服装選び

デートのために身につける服や小物は、な んと200種類以上。男の子の好みに合う服装 ならば、デートのたびにバッチリいい印象を 与えられるわけだ。試着中にスポーティ、エ レガントといった服の雰囲気がわかるので、 相手の好みを想像してコーディネイトを試し てみよう。服の入手にはリッチ度を消費する が、安く買えるバーゲンの日があるとか



コーディネイトの良し悪しについて



BAD

買い物帰りに男の子や友達と会うことも



1人で買い物に行くと休日がつぶれてし まうが、ちょっとしたお楽しみもある。帰 り道の途中で、休日を楽しむほかのキャラ たちと出会うことがあるのだ。いつもは主 人公と1対1で話しているだけに、彼らが 複数でかけ合っている姿はかなり新鮮 「このキャラたちが、じつは仲良し?」とい うように、意外な友好関係に驚くかも

アルバイトで社会勉強!

女の子ならば、デートで身につける服や アクセサリーを増やすため、もっとリッチ になりたいと思うもの。メールが届くと始 められるアルバイトは、リッチ度を増やす

喫茶ALUCARD ウイニングバーガー

スタリオン石油 雑貨屋シモン

のリ

ブティック ジェス 花屋 アンネリー

沙羅曼蛇(ゲームのテストプレイ)

とともに、職種に応じた能力が上昇。同じ 職場で友達や男の子といっしょになった場 合は、一生懸命な働きぶりを認められて、 相手の好感度アップにもつながる。



アルバイト中に男の子が来店する

リッチ度がたまるだけが、ア ルバイトの良さじゃない。とき には勤め先に男の子が現れて 主人公を応援するうれしい・ ントも発生する。わざわざ様子 を見にきてくれるということ は、相手の好感度が高い証拠。 本業の勉強は少々おろそかにな は一度体験してみる価値あり



この洋館には無惨に殺された人々の怨念が渦巻いている……

7月4日発売予定·完成度100%

価格■6.800円

ジャンル■ACT (ホラーアクション)

発売元■アイドス・インタラクティブ

ブレイ人数■ 人 ディスク枚数■ 枚 (DVD-ROM)

URLmhttp://www.eidos.co.jp/

対応機器■PS2専用メモリーカード、デュアルショック2

備考■開発会社:アートゥーン

ヨーロッパのとある洋館を舞台に、ゴ ーストハンターとゴーストとの攻防を描 (本作。メインは、主人公のジョージと 幼なじみのアリシアの脱出劇だが、同時 にいくつかの謎を解くことも目的の1つ となっている。ただし、従来のホラーゲ ームとは違って、本作の場合は仕掛けを 操作するなどの謎解きはない。やるべき 万勢じゃない 一人で得れるかり ことはただ1つ。洋館の中を徘徊するゴ

を解け!



ホラーゲームといえば、恐怖演出ばかりにこだわった作品が多いが、本作はそうした作風とはちょっと趣

向が異なる。プレイヤーを怖がらせるだけでなく、ちょっと釣りゲーティストの爽快なアクションも堪能

できるゲーム性。そこで、今回は最新のサンプルROMをもとに、ゲームの特徴をタップリお見せする。

ジョージは、ある日幼なじみのアリシアに助けを 求められ、洋館へと足を踏み入れる。



広大な洋館の中を、ゴースト退治しながら探索 謎は新たな謎を呼び、捕獲はドンドン過酷になる。

セガファン必見の対談が実現!!



かつて、「パンツァー・ドラグーン」 シリーズを手がけた楠木氏と我が『ド リマガ の西村総編集長が夢の対談! 楠木氏のセガ時代の話や「ゴースト」 の制作秘話など、いろいろ飛び出しそ うなこの企画は、下記日程で開催予定 である。詳しくはアイドスのHPまた はGAME SPOTでチェックせよ!



アイドス・インタラクティブHP http://www.eidos.co.jp/

6月30日(日)PM2:00~3:00(予定)

会場

ラオックス ザ・コンピュータ館

住所

東京都千代田区外神田1-13-3

●HPアドレス

http://www.laox.ne.jp/game/

ステージを クリアしながら館を調査

ーストを、武器で捕獲することだけだ。

舞台となる洋館は、部屋の数がかなり多い ので、一気に探索するのは難しい。そのため、 本作は洋館をいくつかのステージにわけて構 成。1つのステージをクリアすることで、新た なステージへ移行できる。各ステージでは、ゴ ースト化した人間の魂を浄化することで、ゴ ーストの生前が判明し、その人物が巻き込ま れた殺人事件も見えてくる。プレイヤーは、こ うした真相の究明に努めることで、洋館全体 に関係する大きな謎を解くことができるのだ。



最終ステージのゴースト補獲率〇%

ステージ1のゴースト捕獲率〇%

ステージ2のゴースト捕獲率〇%

ステージ3のゴースト捕獲率〇%

※パーセンテージは プレイにより変動

ENDING

WATER TO THE PERSON NAMED IN

ームのおもなステージ進行

殺人事件の真相

※各ステージで語られる いくつかの事件の謎を 解くことで明らかとなる

ム全体の捕獲率が重要になる。 するにはかなりのブレイが必要。

死への扉 ステージ捕獲率 91.7%

重要な情報はレポートでチェック!

ステージをクリアすると、ステージ内で捕 獲した数に応じて確率が表示される。これが、 100%に近ければ近いほど謎は解明されるわ けだが、退治して安心しているようでは意味 がない。ゴーストの情報については、すべて クリア後に閲覧できる「ゴーストレポート」に 記されるので、これをしっかり読みこむこと で秘められた謎の真相に近づくことができる。

ゴーストを

すると事件の

明らかに!?

目指せ捕獲率100%! 何度もプレイして真相を探れ!!

ゲームは、チュートリアル的な内 のステージ1から始まり、徐々に 強力なゴーストが登場するステージ へと移行していく。探索は、さまざ まなアングルで主人公を映し出す探 索モードによって進行し、ゴースト 出現時のみ捕獲モードに切り替え、 ゴーストを撃退する。なお、移動は 半強制なので、立ち止まる程度しか プレイヤーは操作に介入できない。



何だって? あの印は君のアザと同じじゃ?

洋館内部では、幼なしみのアリシアと合流することが多いが、基本は単独行動となっている。

は別る語言は国際

ステージを進むにつれて、しだいに浮 き彫りになることがある。それは、アリシ アと洋館の関係だ。イベントシャンでは、 アリシアの足に突然浮かび上がったアザ と、図書室の天井の模様が同じなどの映 像があり、関係を物語る。この真相もゴ ーストたちが教えてくれるに違いない。



言ったでしょ! あなたは歓迎されてない! このまま進むと危険なの

CLOSE UP (2)

ゴースト退治における注意点は、ゴー ストの消失とオーバーヒート。前者は、 おもにゴーストの体当たりを食らったり、 ゴーストの姿が見えても誤って通り過き



者はスピアガンのパワー調整がうまくい かなかった場合に起こる。オーバーヒー トすると、回復に時間がかかる(ボタン連 打で早められる)ので、場合によっては 捕獲失敗=情報なしということになる。



ストを捉えても、照準をしっかり

単独で行動するジョージを邪悪なボスが待ち受ける

各ステージの最後を飾るのは、激しく 抵抗するボスゴースト。これを倒さなけ れば、次のステージには進めないのだが、 ボスはエネルギーが通常のゴーストの2 倍以上あるほか、動きも機敏だったりす るので、なかなか捕獲することは難しい なかには、特殊能力を持つものもいるぞ

記きたときは ボス が姿を現す前触れ。 心臓の鼓動が、しだ いに高まっていく

CLOSE UP ① セカンドプレイではプレイステージが選べ

本作は、前進あるのみのゲームなの で、一度歩いたルートは戻れない。そ のため、ゴースト出現の前兆に気づか ないまま先へ進むと、その時点で謎の 手がかりを1つ入手し損なってしまう。 しかし、エンディングを迎えたあとに 追加されるステージャレクト機能を使 えば再挑戦できるので安心してほしい



-ストを発見したらスピアガンで素早く捕獲

ゴーストの出現パターンにはいくつか種 類があり、注意深く画面を見たり、物音を 聞いていれば、なにかしら画面内で彼らの 動きを確認できる。もっとも多いのは、ア ングルが切り替わったときに白い影が一瞬 映るといったわかりやすいもの。これなら ば、すぐに対応でき、ねらいも定めやすい。

逆に、もっとも見逃しがちなのは、小さな 物体に憑依したポルターガイストである。 このようなゴーストを発見したら、瞬時に 捕獲モードに切り替えて、照準を移動。ゴ ストをねらってワイヤーを発射し、照準 をできるだけゴーストの中央に合うように 操作しながら、邪悪なパワーを吸い取る。



-ストを浄化タンクに吸い込め!!





CLOSE UP 3 最終的には190体ものゴーストを捕獲

登場するゴーストには、人型、ポル ターガイスト、魂の集合体など、いく つか種類がある。また、相手によって はすぐに消えてしまったり、スピアガ ンを1回撃ち込んだだけで簡単に倒せ たり、あるいはいきなり突進してきた りと、捕獲時の歯ごたえもだいぶ違う。









広大なフィールドで戦い抜く!



最大4人同時プレイ可能!

各地域を治める魔王の配下を

倒して、「呪われし黒い塊」を 取り除かねばならない。本作 は4人まで同時プレイ可能な ので、どうしても倒せないよ うな強敵には、協力プレイで

立ち向かうことも可能だ。



Character Files

幾多の勇者から自分の分身を選択

ゲーム開始時には5つの職業から好きなものを 選択できる。その職業に就いているキャラクター からお気に入りを選んでプレイできるのだが、そ の中には「スペクトラル」シリーズでおなじみの勇 者もいるのだ。「ネバーランド」で名を馳せた強者 たちを操れるのも、本作の魅力の1つだ。

Character I



あらゆるものを断つ 剣技の持ち主

優れた攻撃力と防御力、攻撃 スピードを誇る職業。連続攻撃 を繰り出し、どんな場面にも無 難に対応できる。能力のバラ ンスのよい初心者向け職業だ。

ンクロワイヤ

亡国の騎士団長。剣技に抜き んでており「黒獅子」の異名を とっている。何よりも義を重 んじる忠義の士で、祖国の復 興を信じて戦い続けている。

Character |

大いなる力を操る 魔道の使い手

攻守ともに最低ランクで近接 戦闘には向かないが、魔法攻撃 の使用回数がほかを圧倒してい る。魔力さえ溜めればボス敵に も強力な一撃を加えられるはず。

メドラン

ケガ人の傷を癒やすなどの奇 跡を起こしてきた賢者。 の幸せのためならば手段を選 ばず、じつの母親でさえも平 気で殺すことができるという。

Battle

数々の技を駆使して 迫る魔軍を蹴散らせ

すべてのキャラクターは共通して5つの攻撃法を備えている。これらを状況に応じて使い分け、魔の軍勢と戦うことになる。



各キャラクターが持つ基本動作

接近攻擊

手持ちの武器で敵を直接攻撃する。ボタンを連続 して入力すると、職業によっては連続攻撃をくり 出すこともできる。もっとも基本的な攻撃法だ。

遠距離攻撃

飛び道具や魔力などを使って、離れた場所にいる敵に対して攻撃する。 職業によっては攻撃発生の時間や飛距離などが大きく違ってくる。

魔法攻撃

フィールド上で手に入れた「スクロール」を消費 することで発動する。広範囲の敵にもダメージを 与えるので、囲まれた時などに重宝するだろう。

> キャラクターの気力がMAX状態の時だけ発動 可能な特殊攻撃で、各キャラ固有の必殺技で目標

> となる敵に大ダメージを与える。ここぞという時

の決め手となるので、普段は温存し、この技でボス

戦などを一気に勝負をつけるのが賢い方法だ。

必殺技

STORY

「ネパーランド」のはるか南東にある世界「ゼダン」に、第三の天魔王が現れた。その名は邪眼マドゥルー。マドゥルーによって世界の聖地を奪われた賢者は、異界から複数の勇者を召還し、彼らにマドゥルー征伐の大業を託すのだった。



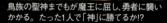
異界の勇者たちが魔王「マドゥルー」に立ち向かう

Field

26の難関で待ち受ける 恐るべき魔王の尖兵たち

プレイヤーが征くべき道のりには全部で26の地域がある。各地域を治める魔王の配下を打ち倒し、聖地を取り戻そう。配下の者が持つ「呪われし黒い塊」をすべて集めることで、マドゥルーの居城「バビロンの塔」に侵入できるようになる。また、すべての魔を世界から排除した時、初めて勇者たちは元の世界へ戻ることが許されるのだ。







勇者の行く手を阻む魔 王の手下。ユーモラス な外見とは裏腹に、強 大な魔力を持っている。



大柄な魔族の猛攻を受けて大苦戦。こんな時 こそ、必殺技や究極魔法発動のチャンス!

究極魔法

キャラクターごとに 定められた「魔力の器」 の容量が、MAXになった時だけ発動できる 究極の攻撃魔法。その 効果は画面内のすべて におよび、あらゆるか を粉砕する。ちな少な 流費魔力で究を 発力で究を 発動できるという。 性が備わっている。



Character III

持人 Archer

遠距離攻撃に長けた 射撃のエキスパート

遠距離攻撃での連射が可能 な唯一の職業。遠距離攻撃で 、右に並ぶ者はないが、その反面 防御力は低い。いかに敵を近づ けずに倒すかがポイントとなる。

ティアナ

「メイマイ騎士団」を率いるティナの娘にして、聖少女隊の 隊長。異世界ゼダンを魔の手 から解放するため、マドゥルー討伐に立ち上がる。

Character IV

盗賊

最速のスピードを 誘る戦場のアスリー

防御力と魔力は少々心細いが、最速の機動力と戦士並みの攻撃力を兼ね備えた職業。そのスピードを生かして戦場を駆け回り、魔物たちを翻弄する。

パロパロ

自分の思い描いたイメージを 具現化する能力を持つ、妄想 世界の住人。お出かけすると かならず迷子になってしまう という、天然ボケな女の子だ。

Character V



匪倒的な腕力ですべて をねじ伏せる!

最強の攻撃力と体力を持つパラー型の職業。並み居る敵を力 後でなぎ倒すことができる。しかし、忍ピードが全キャラ中もっとも遅いという弱点がある。

ビッグママ

筋骨たくましいゴブリン(女)。 夫と死別後、再婚相手を捜し て爆走中。マドゥルーに取っ て代わって世界を手に入れよ うとしている。

GAME BOY ADVANCE SPECIAL!



みんな最近ゲームボーイアドバンスで遊んでる? ちょっと気付かないうちに、 GBAのソフトはずいぶん進化しているという事実をご存じだろうか? 特に今 年後半は面白くなりそうなこのハードを、注目のタイトルとともに追ってみよう。





JUDO + HEELFLIP 960 X2.5

1600

GBAは、今イチバン注目の ゲームマシンだ!

3大ハードが激しく火花を散らす 中で、着実に面白くなっているの がこのゲームボーイアドバンス (GBA) だ。携帯型というスタイル ではあるが、ソフトのレベルは大 きく向上中。最近ではついにポリ ゴンまで表示可能になったのだ!



E3でも数多くのGBAタイトル ビティ構想にも期待したい。

E3でもGBAは 大盛りあがり!

GAME BOY ADVANCE

画像処理も、 擬似3Dからポリゴンへ!

ものは多かったが、ここ最近 実に進化を遂げており、さら 現しているソフトも登場しつ

拡大縮小を使った疑似3D つある。GBAは開発技術は確 はポリゴンによる3DCGを実 なるサプライズが登場する可 能性もあるというわけだ。

F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE ●任天堂●2001年3月21日発売 ●レース



SFC版同様、回転拡大縮小機能で 3Dを再現したレースゲームだ。

V-RALLY3

●アタリ●2002年6月27日発売予定●レース



進化系をたどっているのもたしかだ

GB初の 3DCGゲーム?

- ●任天堂●1992年5月29日発売
- ●シューティング 初代GBでワイヤーフレー

による3DCGを実現した 傑作ソフトだ。

進化するGBAタイトル UPO

印象的だ。GBAの新しい波は、ここからどう進化するか!? ●アタリ ●2002年6月27日発売予定 ●レース

本格3Dエンジンを採用したレースゲーム

今回の特集企画のきっかけとなった この「V-RALLY3」は、特殊なプログラ ム技術を駆使することで、ポリゴン表 示を可能にしている。実際に動いてい る画面を見れば、「携帯用ゲーム機の画

像処理は、ここまで進化しているの か!」と驚かされるはず。ポリゴンなの で当然、逆走や若干の視点変更なども できるようになっている。ゲーム内容 はその名のとおり、本格派のラリー。



視点切り替えも 可能!

山並みが現れる様子 は、往年のセガサター ン版「セガラリー」を 思い起こさせるような 印象。ポリゴンなので 逆走も可能だ。

スタート前のセッティ CON DAME 00041040 000033065 ングが重要。パーツも ポリゴン表示だ。 車は当然実車。クロス モードでは4台が入り 通常時は敵車はいない。 乱れるレースが展開

GBAはついにポリゴン時代へ!という未来を暗示させるアタリ の最新作は、携帯ゲーム機とは思えない滑らかなポリゴン表示が

新技術「V3D」 エンジンの威力!

フランスの開発チームが作り上げた のが、この「V3D」エンジンなるポリゴ ン技術だ。この技術があればGBAで のポリゴン表示も難しくなくなるという。



進化するGBAタイトル PICH UP A

ポリゴンキャラ が魅せる、 を確なトリック!

昨年末に発売された人気シリーズの 第2弾で、知る人ぞ知る、GBA初のポ リゴンアクションゲームなのだ。アメ リカのトッププロ、トニー・ホークを はじめとする実在のスケーターが魅せ てくれる滑らかなトリックに注目だ。









亦

クの



ゲーム自体の完成度も高い!

組みだ。高レベルトリックでハイスコアをねらえ!

見た目のすごさだけではなく、ゲーム自体の完成度も素晴ら しく高い同シリーズだが、GBA版は他機種版と違って、ラジ コンの要領で操作するようになっている。トリックはコマンド 入力で、連続で入力すればトリックがつながっていくという什

スケートトニーホーク・プロスケーター2

600 Ma

GBA版は他機種版と違ってクォーター

ビュー視点に。視点変更ができないな

どの制約があるが、かなり頑張っている。

Pro Skater2



ームということで、フレームレートが 高い部分での擬似3Dというのが特化 していると思いますね。

フランスの開発チームが手がけて いるとのことですが、向こうの技術の レベルは高いんでしょうか?

町田開発はグラフィックとプログラ ミングで2名でやってるんですが、も とはGBCで「チキチキマシン 」などを 開発していたチームなんです。当初か らスクロール系のレーシング系にも劣 らないレベルの高い作品を作っていた んですが、僕が見た中ではヨーロッパ は特にゲームボーイをはじめ携帯ゲー ムの開発力は高いみたいですね。

この「V3D」というエンジンの可 能性は?

町田いろんなことに応用できると思 いますね。たとえばうまく使えば「パン ツァードラグーン」みたいな3Dシュー ティングも可能ですよね。あと3Dのオ ブジェクトを使えばRPGとかにも応用

SCORE 39163 SPECIAL **SK8 Tony Hawks'** 5000

●サクセス ●2001年12月14日発売 ●スケートボードゲーム

さまざまなパークを 駆け抜ける!



From

アメリカではすでに「3」が登場。

本家アメリカではアクティビジョン社より [3]が発売中で、さらには[4]までがラインナ ップに挙がっているほどの人気を誇っている。 ぜひ日本でも発売を希望!



が決定している。

Tony Hawks Pro Skater3

- ●アクティビジョン
- ●発売中(日本発売未定)
- ●スケートボードゲーム







INTERVIEW 「V-RALLY3」開発者に直撃 ゲームボーイアドバンスの可能性 年から来年にかけて、 番面白くなりそうな市場

この「V-RALLY3」はかなりハイ レベルなポリゴン表示が印象的なん ですが

町田 GBAのレーシングで初めての



3Dということで。ちょっと技術的な話 になってしまうんですが、じつは厳密 には正式な「ポリゴン」ではないんです よ。ちょっと特殊な技術を使って疑似 3Dをポリゴン風に見せているんです。 それでも視点変更や逆走ができた

りと、かなり本格的ですよね

町田■そうですね。これまで、フレー ムレートが低いものは、一部のFPS (主観視点シューティング) なんかには あったんですが、今回はレーシングゲ

本作の日本ローカライズをプロデュース。もとは セガ・ロッソで「セガラリー2」などを手がけていた。



できると思うし。いろいろな可能性は 広がっていると思います。

GBAは、今後も期待できそうですね

町田 今後アドバンスの3D市場がこ れからどれくらい大きくなってきてく れるかがカギですよね。他のコンソー ルだとアイデアや技術も出尽くしてる ところがあるんですが、GBAは技術者 の力量がストレートに反映されるハー ドですので、今後もすごいタイトルが 登場する可能性がありますよね。実は 2002~2003年に向けて一番変わって くる市場かもしれませんね。

コネクティビティ」 がゲームを変える!

VIEI

GBAケーブル

すでに「どうぶつの森十、

などで展開されている遊びの提唱。GBAのキャ

能性を広げる。

シュ可能なRAMが可

先日のE3で任天堂が提唱していた 「コネクティビティ」とは、GCとGBAをケ ーブルで接続してそこから新しい遊びを 広げていく、というもの。8月8日発売の GC版「PSO エピソード1&2 では、イン ターネットとコネクティビティの両方を使 ったネットワーク展開が予定されている。



もともとGBAで開発さ れていた「ナイツ」をス コアアタックバージョ ンにしたもの。時間内 にチップとリングをい くつ取れるか競うのだ。

「ナイツ



ゲームキューブ版 アンタシースターオンライ

GBAソフトは、インターネットを通じ て配信される

INTERVIEW ソニックチーム中社長が語る

-イアドバンスの未来

ラインとコネクティビティの両方で、しています。 kットワークの楽しさを広げていきたい

ソニックチーム中裕言

各機種に展開する「PSO」以外にも

いくつかのプロジェクトを同時進行し

ているという中さん。お忙しい中、

GBAについてお話ししてくれました。

E3ではGBA版の「ナイツ」が展示し てありましたね

中■この「ナイツ」ってホントに発売する 予定でゲームを作ってたんですよ。でも サターン版を再現するのはかなり大変 で、じつは途中でお蔵入りになりかけた ものなんです。それが残念だったので、 今回こういう形でお出しすることになり ました。

3DCGで再現しているんでしょうか?

中■いえ、特に複雑な処理はしていませ んが、細かいところまで作り込んでいる ところに注目してほしいですね。セガサ ターン版のデータなどは何ひとつ流用で きていませんから、全部ゼロから作り直

任天堂さんの提唱する「コネクテ ィビティ」に基づいていますね。

中■今回の「ナイツ |もそうですし、以前 イベントで配布したレアチャオなども同 じですよね。これは僕らにしかできない コンテンツだと思ってます。

GBAの今後についてお願いします

中■可能性はまだまだこれからだと思い ますよ。3D処理は「ソニックアドバンス」 のスペシャルステージあたりでもやって はいたんですが、どこもソフトウエアを 使いこなしてきていますよね。特に「トニ ーホーク」はビックリしました。旧GBも 10年ぐらい経って「ポケモン」などが出て きたりしましたから、メガドライブなど と同じように使い慣れてくることで徐々 に良いゲームが出てくると思いますよ。

VIEW 2

海外はさら に先へ!

アタリの町田氏が話すように、GBAの 開発技術に関しては海外のメーカーのほ うが、若干先を進んでいるようだ。下記 に挙げているゲームはその技術力を如実 に感じさせてくれるソフト。GBAは国内 のハードでも海外ソフトで遊ぶことが可 能なので、機会があったら手に取って遊 んでみてほしい。

DOOM

●アクティビジョン ●2001年10月27日発売 ●FPS

元祖FPS「DOOM」を完全移植。粗いドッ ト表示が懐かしいが、とにかく3D迷路の広さ、

> そしてその動きは 圧巻。また、ケー ブル対戦ができる のもうれしい。

システム的にちょっと古 いが、それでも十分楽し める。GBAの暗い画面を ソフト的に明るくする機 能が付いている。



Super Monkey Ball

●THQ ●2003年発売予定 ●アクションパズル

E3にて海外メーカーのTHQからGBA向け セガソフト群が展示されていた。その中で目 立っていたのがこの「スーパーモンキーボー ル」。日本での発売は今のところなし。



日本での発売はないが あるとしたらやっぱり セガからだろう。発売 してほしいよねえ?

GC版同様、ポリゴンの ステージがグルグルと動 くのだ。他にも「スペー スチャンネル5」などもラ Income インナップされている。



(F)

日本でも頑張っているソフトが! 黒ひげのゴルフし

なんと、フルポリゴンの ゴルフゲーム!

この「黒ひげのゴルフしようよ」は、 コースすべてをポリゴンで表示してい るが、処理速度にまったく問題はなく、 ゴルフゲームとしてもかなり楽しい。 開発元はDC版「ゴルしよ」のソフトマ ックス。遊んでおいて損はないぞ。



総語 GBAはまだまだ可能性を秘めている!

今回本企画を担当した ことで、改めてGBAの技 術進化のスピードには驚 かされた。どのタイトル も単なる技術自慢ソフト ではなくかなり遊べるも のになっているし、GCと の連動なども今後が楽し

みになってきた。今後もいろいろなサ プライズを提供してくれることだろ う。GBAからは当分目が離せないぞ!





「なんやこれ、ドリマガ?……ん? なんやこの読者コーナーは! ごっつぅ面白いやないかい!」と星●監督も多分ビックリだ! ♣

WWW. Film

――あたしは寝るといつも夢を見ます。先日も去年亡くなったおじいちゃんと一緒に犬の散歩をしている夢を見て、起きたら涙が出ていました。みなさんはどんな夢を見ますか?

●最近自分がレズってる夢を見ます。 しかも毎日。 (大阪府/S.E.M)

それは楽しそうですね……って、 あなたは男性じゃないですか!!

●最近、料理を覚えようとしていま すがリルルちゃんは得意料理とかあ りますか? (北海道/画竜点睛!!)

一うーん、ゆでたまごかなぁ……。いいお嫁さんになれますか?

●人は誰しも一度は自身のうかつさを責めるものですが、私もつい最近「どれみ」を見逃した時に「くそっ、このうかつ者め! 愚か者め! ロリコンめ! マゾめ! ニーソックス好きめ! 二次元美少女至高主義者め! 性(以下略)!」と、それこそもし妹が聞いたなら、「やめてよお

兄ちゃん! もう聞きたくないよ!」 と叫ぶであろうこと間違いないほど 己を責めたものです。

(宮城県/愚劣夫22)

――やめてよお兄ちゃん! もう聞きたくないよ!

●オレのPNの元ネタ、「ワカノポン チ、タケムラタケコ」を反対から大声 で読んでみ。

(和歌山県/タケムラタケコ)

——えっ!? なんかよくわからない けど叫ぶがごとく読んでみまーす 1 せーの!! ムギュ(編集長に口をふさがれる)。

●ほう、ねこぢるのゲームが出るのか、と思ったら新しいゼルダでした。

(茨城県/永沼ブー)

そう言われれば似てますね……。 ●DOAのビーチバレーで男性キャ

ラはいったいどうなるのでしょう か? (栃木県/バルルルン兄弟)

●先日バスに乗っていたら、コンビ ニのサラダを食べ始めた女の人がい ました。リリルちゃんは、そういうの どう思いますか?(東京都/てるび~)

——あたしもサラダが大好きなので 即マヨネーズをかけてあげます。あ と、リリルじゃなくてリルルです。

●この前、シルキーズに「Sweet~ 半熟なリルル」(X指定)っていう企画 を持っていったんですけど、リルルさ んの許可が必要だと言われてしまい ました。……リルルさ ん、許可してくれます

ん、許可してくれます よね? (埼玉県/キャサろう

(埼玉県 / キャサクワ **@**)

――いつの間にそんな エロエロ大作戦がッ!? 脱ぎヌギ読プレShow で勘弁してちょ。

●君、結局何人だよ。 (岐阜県/人間椅子)

一ロシア人です。お 父さんは猛吹雪の中、 裸でウォッカを飲みな がら「ハラショー!!」と 叫びトロッコを引くの が趣味でーす!!・・・・と いう夢を見ました。

●なんか、自分のアパートが寝るだけの部屋になってる気がします。 (京都府/新婚さん(妻))

―編集部でダンボールの上で寝てるあたしよりはマシですよう。 あと、空いている椅子を見て「これを並べれば寝られる!」と喜ぶ

編集者さん、間違ってます。椅子は 座るものでベッドじゃないです(泣)。

●行くぞ一。1、2、3、ダァー!

いつか武富士ギャルにまざって 騒ってみたい純朴娘。レッツゴー!!

プロフィール
以前、編集長にお茶を持っていったらコケてお茶を編集長の股間にこぼしてしまい、あわててズボンを脱がそうとしたら他の編集者に見られ誤解された汚れなき



北海道/画竜点睛!! 超気合い入りまくりの1作です! 画竜点睛!!さんは送って

くるイラストすべてがこのレベルなのがすごいですー。 :

(広島県/Sキャモ)

— どこに行くかわかりませんが、 とりあえずあたしも連れてってー。



天才物理学者からも「ドリマガは最高」とのお 墨付きが!! さすが見る目が違います。そん なあなたをアインシュタイン(愛したい)♥



葛飾区亀有公園前派出所勤務のセクシー婦 警、秋本麗子巡査からもエールが!! 「こち亀」 の長寿っぷりをドリマガも目指したーい。

かりす VS 52/2/20

新潟県/死血食ぽチ豹



埼玉県 これぞ「1発ネタ」の見本と言えるような作品の餌食 されたコクリコたん。1粒300メートル♥ ノエィウァエ



ダイイングメッセージから推測するに、浮気を言及 たさくらさんに隊長が逆ギレしたと見ました。

かっこよくキメたつもりが豪快に開かれた社会の窓 によりすべて台なしです。 しかも柄がぷり

我が必のゲー

「アウトラン」 セガ(マーク**II**/サターン)

福岡県/入井詠亜

私の実家は田舎なのでアーケー ド版の「アウトラン」は入荷する ことはありませんから仕方ないの でマークⅡ版を遊び倒しました。 福岡に来てアーケード版をプレイ、 −クⅢ版とは似て非なる車のデ カさと多さ、綺麗な背景等に圧倒 されましたが、なんと2回目のプ レイでeコースながら完走、マー クⅢでもマップを覚えるのには十 分使えることが証明できた出来事 でした。SS版で10年目にして初の 完璧移植版を作り上げた「ゲーム のるつぼ」スタッフは、昔シャープ のX68000と言うパソコンに移植 を発表しながら結局ハードの能力 不足で断念した苦い経験を持つ元 電波マイコンソフトの面々で、そ のせいかこのSS版は素晴らしい 再現度で特にオプションの充実度 が半端ではありません。その点で はDCの「シェンムーII」版より出 来が良いのではないでしょうか?

「ロイアルストーン」 セガ(ゲームギア)

香川県/おさかな地獄

ゲームギアとは思えない美麗なグ ラフィック、とにかく暗いストー リー、九月姫氏によるキャラがウ リのシミュレーションRPG。個人 的にはルミネさんが好きです。ま さしく隠れた名作、みなさん中古 で探してプレイしてください!!



山口県/アキ空

あたしは音楽がとても気に入っていまし た♥ 「ペルソナ」でも「魔神転生」の 曲がアレンジされて使用されてましたね。



自分で描いておいて「人間です♥ しかも全然おとめちっくじゃないよう もないでしょうに



–ムに関するイラストをなんで も送ってくださいね♥ 押忍っ♥



徳島県/空龍あるふぁ

帝都花組全員集合!! 空龍さんの手にかかればカンナ さんもこんなにロリチックプリチーにっ♥



東京都/NARUM



群馬県/羽柴鈴



飛び出すニャンニャンズの表情もいい感じですね。 とっても可愛くて楽しい雰囲気満点なイフストです

「スト皿」で彼

山形県/山田ポン太



/ネコの1205



栃木県/ひろじゅ



′ゆみら丸

場を広げて欲しいモロ♥ この方々にはゲームという枠を越えてさらに活躍の チャンネルはそのままっ

根強い人気の「久遠の絆」。あたしも大好きな作品で PS2版では追加要素はあるのかな?

コママンガの達人





でも「ドブ板」と名づけられるよりマシュ もう確実に本名を忘れ去られること必至



群馬県/長月こよみ



わたしたちカスミン、

K アニメ



東京都/Dr.ひろい



京都府/内海まりお

●「巨人のドシン」と「動物番長」で

巨人の番長

愛知県/ハイエロファント

● 「糸井重里のバス釣りNo.1」と 「湯川専務のお宝さがし」で

糸井重里のお宝さがし

香川県/璃梅亜3世

実は実年齢1歳という超ロリっ子なファルさん。

これは珍しいちょっと生意気っぽい表情が

●「ぼくのなつやすみ」と 「ボクは小さい」で

ぼくのは小さい

東京都/くれじじ

●「テニスの王子様ジーニアス・ボーイズ・アカデミー」と 「お約束LOVE」で

ボーイズLOVEアカデミ

北海道/ムネオハウスXP

愛媛県/バルカン泥棒



北海道/PLUS



キャスカさんを守って旅をするガッツさんの緊張感

ドレスを纏った見目麗しき彼女たちの手に握られた

東京都/るいせれれん





沖縄県/は~ぶ



秋田県/佐藤佑



鳥取県/マシュマロ

前々号で告知したとおり、引き続きイラ スト大会に向けテーマを設けてイラストを 第1回目のお題は「制服 募集してます! 美少女」です♥ 締め切りは6月17日必 着です。まだ間に合います!! あなたの大 好きな制服美少女を魂込めて描いてちょ!



● 「ときメモガールズサイド」 の隠しキャラは学校の用務員さん。(青森県/床屋郎伊組) ● 「ガングレイヴ」 の白銀と真紅の銃で「赤上げて、白下げて」のミニゲームがあるらしい。(山口県/柳本秀数)

闘う薄幸美少女にして妹キャラ、双葉ほたるさん

擬人化されたドナルドさんが激プリチーですっ♪

• 未確認情報局

ドリマガ向上委員会

前号の中間報告の状況のまま、 がっぷり四つの状態で最終結果が 出ました! では双方の熱い主張 を紹介していきたいと思います。

今回の題目 表紙がギャル あなたはどう思う?

反対!

賛成!

51% 49%

ギャル表紙賛成のヒト

●ドリームキャストの新作はギャルゲー が多いから。(大阪府・masahumi・31歳) ●よく知らんアイドルよりよっぽどい い。(大阪府·HK·28歳) ●ギャルゲーが 表紙じゃないなら購入しない。(熊本県・ バスガイド・18歳) ●置いておくだけで 部屋が華やかになる。(東京都・けんた・ 27歳) ●僕はギャルゲーマニアなのです んげ~、うれっしい~!!(青森県·U GU高野·17歳) ●かわいいじゃん? (大 阪府·ORA·17歳) ●賛成ですが、あま りにも買うのに勇気がいる表紙はNGだ と思う。(神奈川県·-SYO-·18歳) ●ド リマガはもう名実ともにギャルゲー情報 誌なので。(埼玉県・tak・28歳) ●サタマ ガ時代からの伝統だし(笑)。(山形県・ aka·27歳) ●ギャルゲーは日本が世界 に誇る文化ですよ? (千葉県・K2WEST ・26歳) ●HALOのキャラが表紙を飾る くらいならギャル表紙のほうが好感を持 てるのが事実。(宮崎県・nyada・30歳) ●悟りをひらいたので別に買うのが恥 ずかしいと思いません。(東京都・TIO・3 1歳) ●反対の場合サクラを表紙にする なと言ってるに等しい。(東京都・ミスヴ

アネッサ・19歳) ●硬派な表紙とギャル な表紙が交互に来るのが理想。(大阪府・ ask1·32歳)●別にいいじゃないですか。 嫌だったら買わなければいいんだから。 (?県·QUE·?歳) ●全プレテレカにな る確率が高いのでコレクターの私として はうれしい。(東京都・そらりす・36歳) ●だって萌えるじゃないですか!!(茨城 県・ザ世界・19歳) ●つらい時や悲しい時 に可愛い女の子の絵を見るとまた頑張ろ うという気持ちになれる。(大阪府・はむ はむ法典・18歳) ●美しきものを愛で るのは人として当然の心理。それが モビルスーツであろうと少女であろ うと変わりはないでしょう。(千葉 県·F·ガイスト·28歳) ●ここ数年ド リマガを読んでギャルゲーが好きに なったから。(愛知県・アヤト・18歳) ●賛成してやるから美少年表紙もヤ レ。(広島県・にせボーケン・?歳)● ギャル好きだろ!?好きだよな!?だっ たら今更照れるな!胸を張って買 え!!● (東京都・どつぼ・30歳)

ギャル表紙反対のヒト

●いい歳したおっさんには、ちと買いづらいです。(山口県・あっち・36歳) ●ギ

高いねー。OP-4月から始まっ

-もどこか入れると思ったテレビアニメだね。

たら、

早

Ŏ

速結構

ャル表紙に反対ではなくギャル表紙が連 続するのに反対。(宮城県・みら32X・21 歳) ●ギャルゲー表紙を日当てに買うよ うな奴は相手にするな。(?県·MUGI· 34歳) ●妻子持ちなのでギャル表紙だと 妻の冷たい視線が気になって中身がどん なに良くても買えない。(栃木県・tom v·32歳) ●今までは唯一のセガハード専 門誌だったので我慢して買っていたが今 後もギャルゲーの表紙を続けるならもう 買わん。ギャルゲー専門誌にでもなんで も勝手になれば?(?県・Bloody Mo on·?歳) ●ギャルには興味ない!(秋 田県·T.N.R·23歳) ●反対ですが「サク ラ大戦 | のように注目されてるタイトル はしょうがないと思う。(大分県·vuo· 28歳)●変態と思われるのは嫌なのでギ ャルゲー表紙の時は買いません。硬派な セガマニアには耐えられない。(東京都・ kazurinn・18歳) ●コンシューマのゲー ムであれば別に良いのですが、PCの18 禁ゲームは断固反対!! そういうゲームは 大嫌い。(群馬県・ガイア・22歳) ●Beep からの愛読者として許せません。(新潟 県・ちうみ・36歳) ●親に買ってきてもら うので恥ずかしい。(岐阜県·TOK EI・14歳) ●表紙がモロにギャルだとせ っかく良い雑誌なのに悲しいことに一般 市民はそう見てくれない。(神奈川県·Z ERO928·25歳) ●ギャルゲーではなく

グラビアアイドルの水着が良い。(佐賀 県・たあぼう・23歳) ●長い目で見るとド リマガのブランドイメージ的に良くない と思います。(東京都·shrimp·22歳)● ドリマガには男気あふれる雑誌でいてほ しい。(広島県・さとまる・25歳) ●PCの エロゲーを扱っている雑誌と一緒に置か れていても違和感のない表紙ってのはど うよ? (神奈川県・変態!!・21歳) ●女性 の私はゲーム雑誌コーナーに行くことす ら少し恥ずかしいのにあまつさえ表紙が ギャルだったら!! 地元では買えません。 (東京都・きっこ・20歳) ●嫌いじゃない というかむしろ大好きなので綴じ込みペ ージでギャル絵を入れてほしい。(埼玉県 ·masmas·25歳) ●母親にドリマガを エロ本だと間違われました。(長野県・ひ となみ・18歳) ●まだ13歳だし買いにく い。(福島県・ハラマキ・13歳) ●編集の 人はギャル表紙のドリマガを雷車の中で 読めるんですか?(神奈川県・千秋・34歳)

総言

表紙ビジュアルはDCタイトルをは じめ市場の動向などを見つつ毎号編 集会議で決めており、時期によって はギャル絵が続くこともありますね。 今回の結果は非常に参考になりまし た。今後も叱咤激励ヨロシクです。

次回の題目

『ドリマガ』という誌名、 あなたはどう思う?

このまま! 変えるべき!

投票はココで!

http://www.zdnet.co.jp/ gamespot/dreamcastmagazine/

締め切り7月1日24時まで

カラオケに対する熱い思いをどんどん書いてきてほしい。セ ガカラへのリクエストも引き続き大募集だ!(担当/たくみ)

真夏日が続く毎日! あつ~い! こんな時は、涼しいカラオケボック スで楽しく歌いまくろう!

♪♪♪ 「ファイナルファンタジー X」の「素敵だね」は、もう入っているのでしょうか? DCソフトではないですが、ゲームの雰囲気にぴったり合った曲だったので、歌いたいです。(大分県/む~あ)

★★★さすが、PS大賞を受賞した 「FFX」。DAM (6945-01) ほか5 つのカラオケに入曲済みだ。そして、 X 2 0 0 0 ではピアノバージョン (247-13) まで入っているのだ。お どろき~!



埼玉県/パスキー

| No. | タイトル/アーティスト名 | No. | タイトル/アーティスト名 |
|-----------------------|-----------------------------|--------------------|---|
| 28883 | Feel your breeze | 28897 | SINCERELY~ever dream~ |
| 28914 | ドラキラ FANATIC◇CRISIS | 28898 | I'm in love you,good day sunshine TUBE |
| 28905 | 10 | 28899 | 曲名未定 |
| 28906 | 美空 ひばり おんなのシャボン玉 | 28907 | globe おもいでの神戸 |
| and the second second | 宮路 オサム Eternity. | | 杉 良太郎 愛…ふたたび |
| 28910 | Lyrico | 28908 | キム・ランヒ&浜 圭介 |
| 28911 | White Shiny Street 中川 晃教 | 28909 | 道導(みちしるべ) 金田 たつえ |
| 28912 | パビロンの奇跡 | 28918 | ガンバレ日本 KIYOSHIRO & NORITAKE |
| | LISA ジェット | | A.唐 |
| 28913 | FAIRY FORE | 28879 | 松山千春 |
| 28915 | いぶし銀 山口 ひろみ | 2994 | Heart Do As Infinity |
| 28916 | SONS OF THE SUN | 12995 | new world |
| | 麻波25 熱き鼓動の果で | | Do As Infinity 135 |
| 28876 | B'z | 12996 | Do As Infinity |
| 28878 | これからなんです人生は 三葉栄香 | 12997 | nice & easy Do As Infinity |
| 28855 | キ・セ・キ | 12998 | Welcome! |
| | Tina 66db | Distriction of the | Do As Infinity Song for you |
| 28881 | YUKI | 13617 | モンゴル800 |
| 28887 | そっと口づけて ギュッと抱きしめて 藤本 美貴 | 13786 | 月灯りの下で モンゴル800 |
| 28888 | I'll be the one | 13787 | 矛盾の上に咲く花 |
| | H∧L Lazy | | モンゴル800 琉球愛敬 |
| 28889 | 上原 あずみ | 13788 | モンゴル800 |
| 28890 | ROCK STAR SOPHIA | 13789 | 夢叶う モンゴル800 |

6日~7日のセガカラ新諩紹介

※詳しい配信日はホームページで確認しよう!
http://www.sega.co.jp/sega/kara/sinpu.html

/魂の叫び!!/

押恐!画竜です。 最近、ゲームをやってい 「何か足りない」と -x+1+x= 本川主す。 ケラス・り、音楽など 繁寒的 に進化 万面、うしなった ものもあいと 感じてます。 枝纤の進歩と共に 変わっていくゲームを なしく 感じるのは 僕だけでしょうか? 小が頃、僕をかってばした「ドラウェア 「FFV」「FFVI」「重別2. などの衝撃はもう味わえない でしょうか?これからかけし山かり入形劇」に 面白いのも なってしまりないことをからなけるとはなけれている。

北海道/画竜点睛!!

見た目だけでなく中身からも、「心を打 つ」作品に期待したいですよね。

本日も熱き血のたぎりに身をゆだねた シャウトオブソウルを紹介します。



徳島県/おつかレビン 近年どんどん需要が増えてますから、コンシ ューマ機で猛威を振るう日も遠くないかも♥

各コーナーの紹介

新コーナーのアイデアも随時募集中。 逆に人気のないコーナーは自然消滅 します。●リルルに言葉責め……リ ルルと語ろう!●イラスト正拳突き ……イラストコーナー●有名人から のエール……有名人の似顔絵や好き なマンガやアニメのキャラを描いて ドリマガを応援しよう●魂の叫び!! ……ゲームの感想や業界についてな どなんでも訴えたいことを熱く語ろ う。長文文字ネタ大歓迎!●ゲーム でフュージョン改……2つのゲーム のタイトルを合体させて面白いタイ トルを完成させよう。同時にキャラ 同士を合体させたインパクトあるイ ラストも募集●ゲーキャラ異種格闘 戦……キャラクターを意味なく対戦 させよう(文字ネタも可)例: E・本田 とかすみの巨乳対決!本田関の勝ち

でゴワス。●あなたにフォーリン☆ ラヴ……読者同士でエールを交わそ う●未確認情報局……ウソ情報をホ ントっぽく書こう●コママンガの達 人……コママンガ募集●アニカラ大 好き……アニソンに対する熱い思い を投稿しよう●ふかわ流格技……他 人に鋭いツッコミを入れよう!ハガ キ1枚にネタを1つ力強く書いてく ださい●タイムマシン大作戦……キ ャラの年齢を自由に設定してイラス トを描こう●ドリコロ番外地……ハ ガキネタなんでもアリの無法地帯● 夢で会えたら……続編を希望するゲ ームのことをイラストや文章で訴え よう●我が心のゲーム……懐かしい ゲームやキャラクターについて語ろ う●シェンムー最終章……シェンム ーのオチや今後の成り行きを考えよ う●リルルのつぶやき……読者ペー ジに関する疑問質問などはここに。

累計ポイントランキング

地上最強の投稿者

| 41P | 30円/福珍 |
|-----|-----------------------|
| 38P | 人間椅子/ゆたともき |
| 37P | おくは乱舞/KABU/愚劣夫22 |
| 36P | 床屋郎伊組 |
| 34P | かぁ~くん |
| 33P | 風華白刃 |
| 32P | 空龍あるふぁ |
| 31P | 南斗オレガ |
| 30P | 伊桜みさいる |
| 29P | 薄葉陽炎丸/続・オレ |
| 27P | 時代遅れの漢/スーパーストライク/ハイ |
| | ロファント/りんどう |
| 24P | 各駅停車/璃梅亜3世 |
| 23P | KAZ丸/らびどり |
| 22P | アメニティー/TVA!/みどりあおい |
| 21P | 木の子/ZABADAK2 |
| 20P | 太刀華/ゆっち/るみやん |
| 19P | 大山正之/英季/びーたん |
| 18P | DEB/TOM☆CAT/星野美夜/ポケモン |
| | すずき |
| 17P | 帝王ソダン/は~ぶ/パスキー/みるぶ~☆ |
| 16P | 画竜点睛!!/こりんきかぜ/ちくばふみ/] |
| I | 日リョウ/花好きのオジサン |

自リョワ/化好きのオシサン うろつきマクド/神取ルキュ/グラハム・J/ 15P

ちから/ブラック・スリー/ゆみら丸 アキ空/S・F最高/がば/NARUM/もみじ GUY神/ジュリ推2号/鈴木はい/死血色ぼ チ豹/トラウマ2人乗り/明星ハテナ/るか NRF/カルメン大沢/琴似/J9./てるび 12P

~/忍火満太郎/ハガキショブン/まさゆみ エムシ/おつかレビン/如月こずえ/紫月花 弥/徒然のドラ/水忽闇/二歩/猫屋敷/び よスタン/ ぷうか Jターボ/ミレニヤン/悠

南海乙/渡辺つばさ いまだ.com/宇奈月かりん/エィウァエィ/ 10P Sキャモ/大島俊光/なゆか/柘榴すおう/ 社流ろあ /TON/呑む剣/バレン/ひろじ

ゅ/まゆる 9P 青木凜/内海まりお/牛鍋屋/蘇芳/トロッ コ/トチギ/なるこゆり/林淳一/守谷T教

授 入井詠亜/ab/S.E.M/キャロ目/クッキ ー/慶悠/じゃじゃ/タケムラタケコ/つきゆ うすけ/光里依夢/ブルニック

1度に複数枚掲載されても加点 は1です。ポイント数に応じてプレ ゼントを差し上げます。

- ■10P=図書券+ドリマガ特製 オリジナルグッズをお送りします。
- 20 P/40 P/60 P=お好きな ソフトを1本差し上げます。

夏コミ出展予定の投稿常連のみなさんへ

今年も8月9日から3日間、東京・有明のビッグサイト にてコミックマーケット62、通称「夏コミ」が開催され ます。そこで夏コミに出展される投稿者のみなさん、ド リコロで同人誌を宣伝してみませんか? 応募資格は今 までドリマガに一度でも掲載されていればOKですが、ポ イントランキングを考慮の上で掲載させていただきます。

応募の仕方より

ハガキに、ペンネーム、サー クル名、日付と配置場所、ジャ ンル、PRを書いて応募してく ださいネ♥ もちろんイラストつ きハガキも歓迎です。締め切り は7月15日必着、掲載は7月26 日発売号となります。ご応募お 待ちしてまーす♥



山形県/Coelacanth

福井県/薄葉陽炎丸

言い訳

職業欄に ハがキ職人 って書かなり ように。

宮崎県/ぷうかJターボ

君 1 F. 7 4 E 5 D 1) 貝 木 買いう マ

岐阜県/人間椅子

幼なじみの シチュエーションに 憧れてるからって、 今から作るのは 無理だよ。

神奈川県/アメニティー

- ●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、 もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色 で書いてください。鉛筆は使用しないで ください封筒によるまとめ送りもOKで すが、その場合もかならずそれぞれのハ ガキの裏面に、郵便番号/住所/氏名/ ペンネーム/電話番号を明記するように してください。そしてドリマガの読者イ ラスト投稿がメールでも受け付け可能に なりました。以下の投稿規定を守って記 事末のメールアドレスに送ってください。
- ■投稿規定■
- ●ファイル形式:JPEG(できるだけ低 圧縮、かつRGBで)
- ●ファイルサイズ:モノクロ:200KB 以下、カラー:500KB以下●住所・氏 名(PN)·年齢(任意)·TEL·Emai I・URL (任意、ある人のみ)・イ ラストの題材 (ゲームのタイトル)・描い た絵に対してのコメントを送信メールに 明記のこと。送り先は

dreamc@softbank.co.jpになります。



このランキングは2000年9 22 ・29日号から2 02年6 14日号 までの

81



メディア情報局

今回は注目のサントラ「スペースチャンネル5 パート2 ウキウキノンストップメガミックス」に焦点を 当ててぐぐっと紹介。たまにはこんなのもアリか。



レディメイドの新井俊也氏(左)と吉田哲人氏(真ん中)、ウェーブマスターの大谷智哉氏(右)が語ってくれた。大谷氏は「ソニックアドベンチャー2」などのサウンドを手掛ける。

特別企画 スペースチャンネル5 インタビュー ウキウキ 会 ノンス トップメガミックス

ってことでさっそく本CDのクリエイターに話を聞いてみたー! 今回ご登場いただいたのはプロデューサー、大谷氏(ウェーブマスター)とリミキサー、レディメイドの新井氏と吉田氏。さっそくいってみよう!

「遊べる感」は結構 詰まったウキウキCD

★まず全体を聴いてみての感想ですが、テクノあり、ポップあり、ハウスありと多種多様のジャンルがそろっていて非常にノリが良いアルバムですね。大谷■製作当初より、このアルバムは「楽しいものにしよう」っていうのが大前提にあって作ってましたからね。気軽に聞き流していられて、なおかつ楽しい気分になってしまうというもの、それを目指して作りました。★それがタイトルにも現れていると?

大谷■それもありますね。ただ、タイトルに関してはいくつか候補があって、その中で一番ふさわしいものということで「ウキウキ」がいいかなって。 ★ちなみにほかの候補はどんなものが? 大谷■「トキメキ」とか「キラメキ」 (笑)。ブックレットの中にボツタイトルが書いてありますからそっちを見ると詳しくわかりますよ。

★うららのセリフが使われているという 点ですが、タイトルだけでなく、楽曲中に もひんぱんにSEが使われてますよね。 大谷■そうですね。コンセプトとし ては、音素材でとにかく遊んでもらお

参加リミキサー

☆パンダとササノハ

クボとジュンコによる男女2人のダンスミュージックグループ。2000年にはピチカート・ファイヴマキシシングル「24December ep」でピチカート・ファイヴの名曲の数々を12分という長さでメガミックスした「PIZZ ICATO FIVE X」を製作。

オリジナル曲では2000年に「beatma nia:THE SOUND OF TOKYO!」に参加。

☆新井俊也

近況では「ルパン三世'80 (LUPIN THE 3 RD'80 a fool's Paradaise mix)/PUNCH THE MONKEY/3」に参加。都内をはじめ、関西のDJイベントにも出演。

☆吉田哲人

DJ·アレンジャー・プログラマー。1999年 2月、オレンジャーズとしてe.p. [Istartco unting] にてデビュー。「PUNCH THE M ONKEY/3]などを始め、多地方で活動中!

レディメイドNEWS

READYMADE FESTIVAL 2002 6月20日(木) 新宿Liquid Room open 22:00 start 22:30 前売:3,500円 当日:4,000円 DJ's: 小西康陽・須永辰緒: 池田正典・ 岩村学・吉田暦・須永辰緒: 池田正典・ 岩村学・吉田哲人・新井俊也 LIVE: ムッシュかまやつ with 夏木マリ・ 野本かりあ GUEST: 西元寺哲史・ロマンチカ info,03,5720,9999

ヤングレディメイドの夜 毎月第1金曜日 新宿OTO open 22:00 2,500円(1ドリンク付) 岩村学・吉田哲人・新井俊也・吉永祐介 info.03,5273,8264 発売中 2,500円 RMCA-1001

作品



[WORLD IS WAITING FOR US/V.A.]

レディメイド・レーベルのサンプラーCD。 小西康陽、野本かりあ、夏木マリほか興味深い面々が並び、厳選しているタイトルの1つ ひとつがどれも面白く聞きやすい。

ジム・ケリーINブラック・サムライ



販売: ビームエソタテイメント BBBF-3107 「燃えよドラゴン」でスターダムになったジム・ケリーが主演。悪徳マフィアに連れ去られたガールフレンドを救出するため、得意のマーシャルアーツがさえ渡る。'70アクションムービーの凄さを肌で感じよ!

発売中 3,800円 (DVD-VIDEO)



1977年/米国/82分(日本劇場未公開) ■監督:アル・アダムソン ■音声: Mono■字幕:日本語■音声:英語 ■画面サイズ:スタンダード

今回は特別企画~サウンドトラッククリエイターインタビュー!

6 /17(月)の、ウェーブマスターが製作するインターネットラジオ番組「ラジオDC」は、「ウキウキ ☆ノンストップメガミックス |特集! いち早くリミックスアルバムの内容が確認できるのだ~!

うということ。その感覚で、今回リミキサーのパンダとササノハさんとか、レディメイドの2人に素材を提供して……。で、返ってきたのが、思った以上のものだったと(笑)。

新井■僕は最初に曲を作って、その あとからセリフを乗せていったのです が、思ったよりもおもしろおかしく できましたね。オススメはTrack10 「Theme of Pine」かな。

吉田■今回いただいた素材ですが、「スペースチャンネル5」の曲自体かなりしっかりした曲じゃないですか。ですから、どちらかというと、リミックスというよりはアレンジのつもりで作った感じが強いですね。

新井■そうだね。曲がしっかりしてるからリミックスはしやすかったよね。 吉田■ただ、セリフを使うっていう部分では、オチをどうするかというところで苦労したけどね(笑)。

大各■オチをつけようとする発想は、 「スペチャンサントラシリーズ」絡みでは 絶対に必要不可欠ですから、そういう 発想をしてくれていたということでもプ ロデューサーとして安心してます(笑)。

耳に残る 懐かしいサウンド

★このアルバムには3方それぞれの個性が詰まっているわけですが、ほかの方の曲を聴いてみた感想はいかがですか? 大谷■ある程度どのようなものにするかという方向性は、ミーティングの時点で決めていたのですが、実際レコーディングは3人ともそれぞれ個別なんですよ。にもかかわらず、全然被ってないっていうのが凄かったかな(笑)。吉田■やっぱり手掛けた人の個性が出てるよね、選曲にしても色にしても。新井■まあある程度候補は挙げていたにもかかわらず、みんな勝負した曲が違ってたからねー(笑)。

アッパーな曲とか、懐かしさを感じる曲があったような気がしますが。 吉田■僕は個人的に,60年代,70年代の、音が好きなんですよ。ストレートに音がでない、なにかもやがかかっていたりとか、異常にコンプかかっていたりとか。その当時の空気、その雰囲気を曲に入れてるんですよね。

★そういえば聴いていて感じたのが、

今回のネタ

6月21日発売 2,000円

マーベラス エンターテイメント MJCG-80097

7 / 24発売予定! 「モジモジ★オリジナルリミックス(仮)」

★最後に一言

吉田■ミニアルバム創る感じで創っていたんで、色が出しやすかったかな。 楽しいものに仕上がってますよ。

新井■最近僕が好きな曲って「こんな感じっ」ていう感覚で創ってますので。「こんなヤツか」と感じてください(笑)。 大谷■オリジナルサントラの、「チュー」と「ヘイ」を聴いて、「楽しい」と思ってくれた人が、再び「楽しくなれる」ってことで製作しています。逆に、こちらから聴いてもらって、ゲームのほうを遊んでみるっていうのもおもしろいかもしれないですね。



「スペチャン」好きはコチラもチェック!

「Vol. チュウ!」

発売中 2,000円 マーベラスエンター テイメント MJCG-80091



「Vol. ヘイ!」

発売中 2,000円 マーベラスエンター テイメント MJCG-80092



BOOKS

自分の中の想像力が 圧倒的な臨場感を描き出す

「BECK」ハロルド作石/講談社

ライブの瞬間を切り取ったような「声」の表現を、キャラクターの表情とストーリー展開によって克服。 「音」を読者の想像にゆだねることで、臨場感を描き出している。「マンガだからこそ」できたといえるパワーあふれる作品。『月刊少年マガジン』で好評連載中。



Key Sound Labelが贈る「WORK-S」の1stア ルバムは、生音にこだわったライブ感あふれる1枚!

Humanity... 2,800円/KSLA-0001/Key Sound Label

あの「I've」のメンバー、折戸伸治プロデュースバンド、「WORK-S」のファーストアルバム。あえて生演奏にこだわった本アルバムからは、打ち込みにはない独特の「空気」が伝わってくる。ボーナストラックとして「鳥の詩 ~Bossanova Version ~」を収録。



| | ゲーム・サント | ラ | 発売リスト |
|-------|-----------------------------------|-------|---|
| 発売日 | タイトル | 発売日 | タイトル |
| 6/5 | ガレリアンズ: アッシュ オリジナルサウンドトラック | 6/21 | スペースチャンネル5 Pt2 モジモジ★オリジナルリミックス(仮) |
| 0/5 | ■サイトロン■2,800円■SCDC-00176 | 0/21 | ■マーベラスエンターテイメント■2,000円■MJCG-80098 |
| C /F | ガレリアンズ: リオン オリジナルサウンドトラック | 0 (01 | スペースチャンネル5 Pt2 ウキウキ★ノンストップメガミックス |
| 6/5 | ■サイトロン■2,800円■SCDC-00177 | 6/21 | ■マーベラスエンターテイメント■2,000円■MJCG80097 |
| 6/5 | ミルキィシーズン・ペア・コレクションVol.4 | 6/26 | 426 (よんにぃろく) オリジナルサウンドトラック (仮) |
| 6/5 | ■サイトロン■2,000円■SCDC-185 | 0/20 | ■CATS■3,333円■KICA-1268 |
| 6/5 | うたわれるもの オリジナル・サウンドトラック | 0 (00 | やどかりタイフーン オリジナルゲームサントラ (仮) |
| 6/5 | ■FIX■2,427円■KICA-1266 | 6/26 | ■CATS■2,427円■KICA-1270 |
| 0 (10 | 此花2・届かないレクイエム・サウンドコレクション | 0 (00 | グローランサーⅢオリジナルサウンドトラック |
| 6/19 | ■サイトロン■2,800円■SCDC-00187 | 6/26 | ■キングレコード■2,913円■KICA-1271 |
| 0 (10 | ロックマン15周年記念 ロックマン危機一髪 [復刻版] | | 悪魔城ドラキュラ Circle of the Moon / キャッスルヴァニア白夜の協奏曲 |
| 6/19 | ■カブコン■1,470円■CPCA-1057 | 6/26 | ■コナミ■2,427円■KMCA-162 |
| C (10 | カプコン・ゲーム・ミュージック | 0.700 | 星のまほろば:ドラマ&オリジナルサウンドトラック |
| 6/19 | ■サイトロン■2,200円■SCDC-00193 | 6/26 | ■ランティス■2,857円■LACA-510 |
| 0 (10 | プリンセスナイツ:オリジナルサウンドトラック&アレンジ | 0 /00 | [beatmania 7th mix] Original soundtrack |
| 6/19 | ■ファーストスマイル■3,333円■FSCG-85112 | 6/26 | ■コナミ■2,136円■KMCA-160 |
| 0 (10 | DDRMax2-OST | 0 (00 | [RUNABOUT 3 neoAGE] original soundtrack |
| 6/19 | ■インターコード・ジャパン■3,048円■TOCP-64168 | 6/26 | ■インターレコーズ■2,857円■USCA-1012 |
| 0 (01 | スペースチャンネル5 Pt2 REMIX VOL.3 | 0 (00 | ドラマCD「ワイルドアームズ」第1巻 |
| 6/21 | ■マーベラスエンターテイメント■2,000円■MJCG-80097 | 6/29 | ■ムービック■3,000円■MACB-6501 |

| ct | neck! ジャンル別 | 人 | 気 ラ ン キ ン グ |
|----|--|----|------------------------------|
| | ゲーム書籍 ベスト10 | | MOVIEXAL10 |
| 順位 | 書名 | 順位 | タイトル |
| 1 | 機動成士ガンダムギレンの野望~ジオン独立戦争記~攻略データファイル | | スパイダーマン |
| ' | ■1,260円■ソフトバンクパブリッシング | 1 | ■ソニー・ピクチャーズエンタテインメント■上映中/5週目 |
| 2 | ワーズ・ワース 3・光の一族・前篇 | 2 | パニックルーム |
| 2 | ■900円■ケイエスエス | 2 | ■ソニー・ピクチャーズエンタテインメント■上映中/4週目 |
| 3 | くノー淫闘帖 上巻 天正秘録編 | 3 | 突入せよ!「あさま山荘」事件 |
| 3 | ■935円■マイクロマガジン | 3 | 東映■6月14日まで |
| 4 | スーパーロボット大戦IMPACT パーフェクトガイド | 4 | アザーズ |
| 4 | ■1,575円■ソフトバンクパブリッシング | ~ | ■GAGA/HUMAX■上映中/7週目 |
| 5 | サカつく2002 JLEAGUEプロサッカークラブをつくろう! パーフェクトガイド | | アリ |
| 3 | ■1,575円■エンターブレイン | 5 | ■松竹/ヘラルド■上映中/3週目 |
| 6 | 顔のない月 Limited Collection | 6 | サウンド・オブ・サイレンス |
| 0 | ■ムービック■945円 | | 20世紀フォックス・ホーム・エンターテイメント |
| 7 | 月姫 コミックアンソロジー | 7 | ナースのお仕事 ザ・ムービー |
| | ■890円■スタジオDNA | | ■東宝■上映/4週目/6月7日(金)まで |
| 8 | こみっくパーティー コミックアンソロジーVOL10 | 8 | 名探偵コナン ベイカー街〈ストリート〉の亡霊 |
| 0 | ■890円■スタジオDNA | ° | ■東宝■上映/6週目 |
| 9 | ファイアーエムブレム 封印の剣 | 9 | モンスターズ・インク |
| 9 | ■950円■小学館 | 9 | ■ブエナビスタ■上映/14週■6月14日(金)まで |
| 10 | ファイナルファンタジーXI スターティングガイド&コミック ブレイブ ニューワールド | 10 | E.T. <20周年アニバーサリー特別篇> |
| | ■1,050円■デジキューブ | 10 | ■UIP■上映/5週 |



BEBLACK OF---

特別の 勝利宣言って どうなのよ?

任天堂が5月30日に発表した2002年3月期の連結決算は、純利益が1064億円と前の期に比べ10%増え、2年連続で過去最高を更新。全世界でのハード販売台数はGBAが1709万台、GCが380万台だった。今期は売上高で15%増の6400億円を見込み、値下げしたGBAは1900万台、GCも1200万台に伸ばす見込みだという。3年後にはGCは5000万台を目指す。

【黒川文雄・近況?】

「勝利宣言」ってどうよ? ちょっとイキスギ君な感じだよなぁ。まして「リーダーになれなかった企業に次のチャンスはない」って、言ったらしいけど、過去の任天堂とのプロジェクトでの辛酸を思い出してみる必要があるんじゃないかな……今こそ。

【黒川文雄・プロフィール】

1960年生まれ。音楽、映画業界を経て セガにて「バーチャファイター」シリーズ を中心に宣伝プロデュースに参画。その 後独立し、ソフトウェアの宣伝プロデュ ース会社マーベリックで活動。現在は主 にコンビニへのゲーム流通会社「デジキ ューブ」で宣伝業務を担当。

【000年の下半期から始まったゲーム業界の構造改革 て財力と開発力を誇っていた大手メーカーは、いまや再編の 波に飲まれ、社名は同じままであっても、会社の資本構成や 事業ドメインが大きく変わってしまったり、携帯電話コンテ ンツに注力したり……と業界地図は様変わりしつつある。言 わずもがな……である。いろいろとあったのが5月である。 5月16日に発売になった「ファイナルファンタジーXI | は、 サーバーの容量を超えたアクセス状況や、クレジット認証作 業の不手際という問題を発生し、スタート開始から大きな痛 手を負ってしまった。「FFXI」は、PS2のオンラインゲーム 元年を標榜する作品になるはずだった。日本国内におけるド メスティックブランドのオンラインゲームは、まだスタート ラインに立ったばかりだと改めて認識する事件であった。し かし、オンラインゲームというものは、ある意味、永遠に果 てることのない旅を続けるようなものだから、今後新規エン トリープレイヤーによるパッケージの売り上げ本数も、右肩 上がりに改善してゆくのではないかと予測する。

次に5月31日。この日は、日本のコンシューマーゲームの歴史の1ページが終わり、新たな1ページが始まる記念すべき日となった。任天堂の山内溥社長の引退である。1949年の社長就任(任天堂の前身)から52年。じつに半世紀以上、任

天堂(と言うよりはゲーム業界)に君臨した娯楽の神様・山 内溥氏が引退をした。実際に任天堂がゲーム事業に乗り出し たのは1980年のデジタル時計にゲーム機能を付加した「ゲー ム&ウォッチ」からではあるが、以降1983年の「ファミリー コンピュータ」から始まる快進撃は他の追随を許さず、任天 堂王国をより盤石なものとした。あれから20年弱、ここ数年 の任天堂・山内社長の去就は各方面から注目され続けた。一 時期はニンテンドウ・オブ・アメリカ (NOA) の荒川社長が 就任するのでは……?という風聞もあったが、本年1月、荒 川社長がNOAを退任することで、彼が任天堂の社長になると いうセンはなくなった。そして今回の山内社長の引退に伴い、 社長に就任したのは、現役員中最年少42歳の岩田聡氏であっ た。高校時代からゲームプログラム作りに没頭し、大学卒業 後は「ハル研究所」に入社した岩田氏。1983年のファミコン ソフトの開発から始まって、約20年間任天堂に関わることに なる。岩田氏の好きなゲームは、自らの代表作品でもある 「星のカービィ」と「大乱闘スマッシュブラザーズ」だという。 2年前に山内社長に誘われて任天堂に入社した岩田氏は、今 回の社長就任に際しては山内社長から社長室に呼ばれ、50年 間の事業運営への考えを2時間にわたって伝えられた……と いう。神様から王様へ、彼は任天堂イズムの正統伝承者とい うことになるのか。この2時間にわたる話の内容が、事実上 岩田氏の後継指名となった。ご本人は「えらいことになった」 と思いながらも、「こんなチャレンジングな仕事はない」と覚 悟を決めたという。ゲーム業界そのものが、20年ほどの歴史 しかないということで、「先輩はいない」と言い切る気持ち よさ……。「人が喜んでくれるのが最大のご褒美」「ゲームは 生きていく上でなくてもいい物。この身の丈をどこまで感じ られるか」というコメントには、すでに王様の貫禄すら感じ られる。「集団指導体制」という、従来の任天堂の体制を否定 するかのような6人の代表制でのスタートは、ややもすると 不安要素を感じさせなくはないのだが、岩田新社長のゲーム とビジネスのバランス感覚に期待したい。先ごろ、5月21日、 ソニーコンピュータ・エンタテイメント・アメリカの平井社 長がE3直前での戦略発表会で「プレイステーション2」の "勝利宣言"を行ったという報道があったのは既報のとおりだ が、岩田新社長曰く「ゲーム機は冷蔵庫のように普及すると、 もう売れないというものではなく、買いたくなるミリオンセ ラーとなるソフトを出せるかどうかが大事だ」と反論する。 まさにクリエイターとしての面目躍如である。奢れる者は久 しからず……。言わずもがな……である。

ザーム業界 今号のト This

This issue's news near time



7

ジブリ美術館が欧米5カ国とオーストラリアで入場チケット販売を開始。 7月27日公開「釣りバカ日誌13」は全国一律1,000円興行を決定。

「ルパン三世」米でTV放映

アニメ製作会社のトムス・エンタテインメ ント(名古屋市)は 同社の人気シリーズ[ル パン三世 | の米国とカナダでのテレビ放送権 とビデオ化権を現地の会社に販売した。「ル パン三世」は1971年に日本テレビ系列で放 送を始めて以来228話が作られており、劇場 版2作目は宮崎駿監督も手がけている。欧州 ではすでに放映され、米国でもアニメファン の間で隠れた人気。しかし、登場人物が毎回 拳銃を乱射することなどから、米国輸出は難 しいとされていた。トムス社は米国のアニメ 市場が多様化してきたことから受け入れの素 地ができたと判断、輸出に踏み切った。6月 11日にニューヨークで披露パーティーを行 う。放送権の有効期間は7年で、劇場上映や キャラクター商品など140億円の売り上げを 見込んでいる。トムス・エンタテインメント は1946年に「旭一編織」として創業した元は 繊維会社。1992年にセガと提携、1995年に アニメ製作の「東京ムービー新社」と合併し た。「とっとこハム太郎|「アンパンマン」「名 探偵コナン」などの人気作品で有名。(夕刊 フジ 5/28)

77 アスキー上場廃止へ

アスキーが10月1日付で親会社のユニゾン・メディア・パートナーズ (UMP) の完全子会社となる。パソコン雑誌やゲームソフトで「ベンチャー企業の雄」と言われた企業が、9月下旬にジャスダック (店頭) の上場廃止となる。完全子会社化に伴って人心を一新するため、鈴木憲一社長は退任し、小森哲郎顧問業UMP取締役が6月26日付で就任する。億UMPは7月、アスキーの第三者割当増資15億

円の引受先となる。増資後UMPの持ち株比率は95.7%になり、残りはアスキー株1株に対しUMP1株を割り当てる。アスキーは5月末にソフトウエア販売事業などを関連会社に譲渡、パソコン雑誌などの出版事業に専念する。創業者の西和彦氏は1977年にアスキー出版を設立、1978年にアスキーに社名変更。競馬ゲーム「ダービースタリオン」などがヒットしたが、1998年3月期から債務超過に転落していた。(夕刊フジ 5/29)

スクウェアが事業部制を導入

スクウェアはゲームソフト開発費を抑制す るため、事業部制を導入することを5月28日 開いたアナリスト説明会で明らかにした。各 事業部の損益に報酬などを連動させることで 開発者にコスト感覚を浸透させるほか、ソフ トの開発リソース共有化による効率化を図 る。同社のソフトは「ゲーム機の性能をフル に活用したタイトルが多く、既存の開発ツー ルなどを利用しての制作コスト削減が難し い|(和田洋一社長)ため、事業部内のソフト 開発者を固定し、開発者が以前に制作したタ イトルを利用するようにすれば、1タイトル 当たり最大20~30億円と巨額なソフト開発 費を10億円程度に圧縮できるという。同社 ではこれまで、1タイトルごとに開発チーム を編成し直していた。(LYCOS 5/28)

4 「インディ・ジョーンズ」第4弾製作へ

人気シリーズ「インディ・ジョーンズ」の 最新作が製作へ向け本格始動することが明ら かになった。同シリーズを手掛けるスティー ブン・スピルバーグ監督の広報担当による と、脚本家で監督でもあるフランク・ダラボ ンが、シリーズ4作目の脚本執筆で問もなく 合意に至る見通しだという。また、米業界紙デーリー・バラエティは、製作のパラマウント映画が2005年7月4日公開を目指していると報じた。しかしパラマウント映画の広報担当は、脚本の件では合意が近いことを認めたが、公開時期は未定だとしている。ダラボンは「ショーシャンクの空に」や「グリーンマイル」を手掛けた実績を持ち、プロデューサーであるジョージ・ルーカスの構想(すでに原案を執筆済み)をもとに脚本を仕上げるという。(YAHOO!6/1)

- タカラ「ギコ猫」商標出願を取り下げ

カラが商標として登録を出願していた件で、 タカラは6月3日、商標登録の出願を取り下 げたと発表した。同社Webサイトに「商標出 願取下のお知らせ | を掲載、「ギコ猫 | につい て同日付けで出願取り下げ手続きをしたと告 知。「お客様並びにお取引先様に多大なるこ 迷惑をお掛けしておりますことをお詫び申し 上げます」としている。タカラは商標登録を 出願した経緯について、「『ギコ猫』には著作 権がなく、商標登録した上で商品化を考えて いた」と説明。だが出願が明らかになった6 月2日以降、「かなりの数」の抗議メールが殺 到した。このため「商標登録に法的に問題が なくても、批判があまりに強く、現実問題と して商品化は難しい」と判断。「出願は軽率 だった」として取り下げたという。同社は 「(25ゃんねる管理人の)ひろゆき氏と2ち ゃんねるユーザーには、タカラとして真摯に 対応し、お詫びしたい」と話している。「ギ コ猫 | 商標登録出願をめぐっては、タカラに 対しネットユーザーが猛反発。掲示板サイト などでタカラを批判する発言が相次いでい た。(YAHOO! 6/3)

GC出荷5000万台目指す

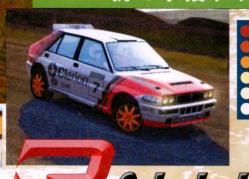
任天党は6月6日 東京のホテルで投資家 向け決算・経営方針説明会を開いた。5月31 日に就任した岩田聡社長たち新経営陣6人と 前社長の山内溥取締役相談役が出席し、従来 通りソフト重視の経営路線を継承することを 強調。2005年3月末までにゲームキューブ (GC)を全世界で5000万台普及する計画も 明らかにした。岩田社長は「娯楽商品は生活 必需品ではないので、いまだかつてない新し い驚きがあるかが重要。そのためには、他社 と違う軸を立てることが必要だ。この考え方 をしっかり継承したい | と述べた。集団指導 体制については「われわれは山内経営哲学の 理解者で、意見が対立しているわけではない。 判断や意思決定の遅れはない」と強調。また、 ゲーム機の販売台数でソニーに差をつけられ ていることに対しては、「DVDプレーヤーと してしか使われていないゲーム機もあるの に、普及台数だけで比べるのは意味がない。 任天堂は、一番新しい遊びを提案しているハ ードでありたい | と反論。「新しい驚きやエ ンターテイメントを生みだし、目標として3 年後の2005年3月末までにGCを全世界で 5000万台普及させたい」と述べた。一方、山 内取締役相談役は任天堂の今後の方向性につ いて、「今、ゲーム機の値下げ競争が激化し ているが、そんな戦い方しかできないなら任 天堂に勝ちはない。かつて考えたことのない 発想のハードとソフトで、従来より短期間に 安く作れるものを近い将来市場投入しなけれ ば」と述べた。(YAHOO! 6/6)

さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時募集している。ご意見、反論、いつでも対応(予定)。 宛先は〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株) 「ドリマガ」 編集部 「黒川文雄にご意見!」係まで。

ご意見募集中!

ワイルドにキメろ!!

Xbox初の本格ラリー・レースついに発売!!



Xboxユーザー待望の「ラリースポーツ・チャレンジ」も、ついに発売!! 早速プレイしている人は相当なラリー&レースゲームファンだろう。そこで今回はいつもと趣向を変えて、ラリーゲームの歴史とその進化を追ってみた。

ラリースポーツ・チャレンジ

ALLISPORT

SPECIAL INTERVIEW

E3会場で「ラリースポーツ・チャレ開発者に直撃インタビュー!!

先日アメリカで行われたE3会場で、「ラリースポーツ・チャレンジ」開発者、Tobias Andersson氏のインタビューに成功。本作へのこだわりを聞いてきた。



digital illusions ce ab Studio Manager Tobias And

特報 XDOX

発売中(6月13日発売)·完成度 100%

晒格■6,800円

-ジャンル■RAC(リアル・ラリーレーシング)

^{発売元}■マイクロソフト

プレイ人数■ 【~4人 ディスク枚数■ 】枚(DVD-ROM)

URLMhttp://xbox.jp/software/RSC/

対応機器■ドルビーデジタル5.1ch、ハンドル型コントローラ(Thi ustmaster 360modena RACING WHEEL)、HDTV(D2)、ハードディスク

備考■ 開発会社:Digital Illusions, C.E

----まずは作品のコンセプトからお聞き します。ラリーを題材としたゲームは多 くありますが、この「RSC」が目指した ものとは?

Tobias Andersson(以下TA) ラリーのゲームを作るにあたり、いろいろな作品を見て研究しました。結果として、やはりラリーゲームの多くは一本道で、いわゆるWRC的なラリーにならったタイトルがほとんどでしたね。そこから、僕たちは「何か新しいもの」を作りたいと考えるようになりました。そこでタイトルも「ラリースポーツ」と題して、いろいろな「種類の異なったラリー」を体験できるものにしよう、と。

一たしかに一口に「ラリー」と言っても、「パリ・ダカールラリー」のようなアドベンチャーラリーやラリーレイド的なものから、WRCのようにスプリント・コンペティティブ色の強い方向性まで、さまざまですよね。

TA そうです。ですので本作には大きく

分けて4タイプのラリーを用意しました。いわゆる通常のラリーや、ラリークロスといってグラベル(砂や砂利の路面)のクローズドサーキットを走るもの、それに文字どおり雪や氷のコースを舞台にしたアイスレースや、ヒルクライムと呼ばれる丘を登るタイプのラリーもあります。

――ちなみにアイスレースはヨーロッパ ではポピュラーな競技なのでしょうか? TA ええ。とくに僕たちデジタル・イリュージョンのあるスウェーデン・ノルウ

ュージョンのあるスウェーデン、ノルウェーなどの北欧諸国や、ヨーロッパのアルプス周辺の地域では湖が凍りますから、氷上のレースは盛んですよ。本作では競技の種類だけではなく、車種もベーシックなラリー競技車から、ヒルクライムを想定した大型のパワフルなマシン、さらにラリー史上「怪物」と呼ばれるグループB用まで、カテゴリーを超えて操ることができます。ヒルクライム用の強力なマシンでアイスレースを走れますから、これは貴重な機会ですよ(笑)。

グラベルやターマック(舗装路面) でもパワーをもてあましてしまうマシンですよね? 冰の上はまっすぐ走るのも大変なのでは? 私はデルタS4(グループBマシン)が好きなのですが、コーナーではコースアウトの連続で(笑)。

TA サイドブレーキを使うべきですよ。 ラリーですから、コーナーはスライドし ながら進入してください(学)。

……ここまでのお話で「RSC」の「さまざまなラリーを体験させる」という大きなねらいはわかりました。さらにこまかくクルマの挙動ですとか、操作感の味付けについてうかがいたいのですが、現在、レースゲームにはシミュレーション志向という流れがありますよね。プレイした印象として「RSC」はシミュレーションというカラーよりも「ゲームとして、ドライブして楽しいもの」を目指したような印象があります。ここにいたる背景は?

TA いい質問です。ヨーロッパとアメリ

カにおけるフォーカスグループ・リサーチ(市場調査)の結果、「とにかく興奮できるドライビング」をみなさんが望んでいることがわかりました。ですので、僕たちはクルマのダメージ、汚れなどをビジュアルで表現しつつも、思いっきり攻撃的な走りを堪能できるようなバランスに仕上げたのです。「RSC」は言わば、シミュレーションとアーケードの両方の要素を組み合わせたようなゲームなんですよ

一では最後に、続編のオンライン版に ついてですが、たとえばドライバーと コ・ドライバーがXboxコミュニケータで 音声交信したりする……とか?

TA それはいい!(笑) 具体的な追加要素は未定ですが、「RSC 2」において音声はもっともエキサイティングなフィーチャーとなるかもしれませんね。

(2002年5月24日、アメリカ・ロサンゼ ルスのE3会場・Xboxブースにて収録)

Lancia, Lancia 037 Rallye, Lancia Delta HF Integrale, Lancia Delta S4 all associated logos, and the Lancia 037 Rallye, Lancia Delta HF Integrale, Lancia Delta S4 distinctive designs are trademarks of Fiat Auto S.p.A. Mitsubishi and Lancer Evolution names, emblems and body designs are trademark and/or intellectual property rights of Mitsubishi Motors Corporation and used under license to Microsoft Corporation. Nissan, Micra and Skyline R34 GTR names, emblems and body designs are trademark and/or intellectual property rights of Missan Motor Co., Ltd. and used under license to Microsoft Corporation. All rademarks used under license to Microsoft Corporation. Micra and State body design are Saab Trademarks used under license to Microsoft Corporation. Subaru and Impreza are the registered trademarks of Fuji Heavy Industries Ltd.© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved.© 2001-2002 Digital Illusions CE AB.

特別企画

~旧作から最新作まで各ハードの名作を振り返る~

レースゲームという枠の中でも独特の進化を遂げ てきたラリーゲーム。ここでは過去のハードまで 遡って名作と呼ばれた作品を振り返ってみる。

二分化されたラリーゲームの今後は?

家庭用ハードの進化に伴い、 ラリーゲームも一歩一歩、進 化を遂げてきた。これまで多 様なハードで数多くのタイト ルが発売されてきたが、今や ラリーゲームは大きく二分化 されていると考えられる。1 つは、ダートコースを用いて 複数台でレースを行うスタイ ルで、おもにゲームユーザー をターゲットにしたもの。「セ ガラリートシリーズはその代 表格だ。そしてもう1つは、『W RC(世界ラリー選手権)』など、

実際のラリー競技のルールに 合わせてゲーム化したもの。 国内で一般的になったのはPS 版「コリン・マクレー ザ・ラ リー」が最初で、おもなターゲ ットは当然モータースポーツ ファン。それだけに本物に近い 少々ストイックな内容がウリ だ。以上のように考えると、両 者の魅力を兼ね備えた「ラリ ースポーツ・チャレンジ は、 ありそうでなかった珍しいケ ースであることがわかる。今 後を占う作品となるか!?

ースポーツ・チャレンジ

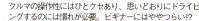
2002年6月13日発売

その内容、クオリティはラリーゲームの集大成!?

Xbox初のラリーゲームということで注 目を集める本作。最大の特徴は右で紹介す るような、さまざまなラリーカテゴリーを 楽しめる点で、このコンセプトは今までに なかったものだ。最新ハードらしく、ビジ ュアルの美麗さ、サウンド&SEの迫力はか

つてないクオリティで、Xboxお得意のド ルビーデジタル5.1chサラウンドにも対応。 加えて、収録される車種&コースも豊富で、 ラリーゲームとしての密度は、発売当時に やはりそのボリュームで話題になったDC 版「セガラリー2」を超えるほどだ。







クルマの操作性にはひとクセあり、思いどおりにドライビ マシンが自然と汚れ、クラッシュすると壊れていく様は、 今までのラリーゲームでは難しかった演出の1つ。

人気のアーケードゲームを家庭用に

ご存じ、セガの看板タイトル。とくにアーケード版 を完全移植したサターン版の完成度は、発売同時、業 界全体がど肝を抜かれたほど。DC版の「2」もアー ケード版からの移植だが、家庭用ならではの要素が盛 り込まれ、昨今のネットワーク対戦のはしりとなった。





ハード性能の違いで 並べてみると確かにクオリティの美は歴然 だが、サターン版の動き、操作性は今も色褪せていない。

Writer's Impression

とにかくサターン版「セガラリー」はスゴかった。 DC版「2」は間口が広がりボリュームも相当なものだ が、ドライビングの奥深さはサターン版のほうが上。 「2」はボリュームアップに走りすぎた印象が強い!?

[2] 2000年1月27日発売

WRCをモチーフにした最初のゲーム

初代「V-Rally」はヨーロッパで100万本を超える 大ヒット作。WRCをモチーフにしたゲームだが、内容 はタイムトライアル形式ではなく、レース形式。「21 では自分でコースを設計できる「トラックエディター」 を採用するなど、新しい試みを積極的に採り入れている。





「1 | では'97年 「2 | では'99年に実際に活躍していたラリーカ ーが登場する。同じPSとはいえ、このクオリティの違いは驚きだ。

Vriter's Impression

初代「V-Rally」は、操作性やマシン挙動がとにかく 大味だったが、「2」ではかなり改善され、遊びやすく なった。両作ともにタイヤのグリップが強く、気持ち よくドリフトさせるのがやや困難なのが残念なところ。

「2」2000年10月5日発売

あのコリン・マクレーが完全監修!

有名なラリードライバー、コリン・マクレー完全監 修によるラリーゲーム。WRCをモチーフにしたもので、 リアルな操作性と非常にマニアックな内容が当時話題 になった。豊富なゲームモードも特徴の1つで、あら ゆる層のユーザーが楽しめるよう配慮されている。





基本路線が変わっていないため 「2」のほうがやはり完成度に 高い。いずれも、ゲームというよりはシミュレーターの趣が強い。

Vriter's Impression

操作感に独特のクセがあり、クルマの反応もややル ーズだが、動きは自然。最新のゲームに比べると当然 見劣りするが、当時でこのクオリティは立派。本シリ ズにはコアなファンが多いが、それもうなずける。

GODUMN

レースゲームとモータ

―スポーツ文化の関係 ラリーゲームに限らず、実在のカ

☆☆☆☆☆☆☆ あらゆるラリーカテゴリーを網羅

RAIIY ラリー

本物のラリー競技と同じ く、単独走行してセッショ ンタイムを競うカテゴリー。 敵車が見えないので抜きつ 抜かれつのバトルは楽しめ ないが、ライバルとのタイ ム差が表示されるのでモチ ベーションは下がらない。



WRCなどのラリー競技は、基本的 にこのスタイルで行われる。

ほかのタイトルでは?

「V-Rally」「コリン・マクレー ザ・ラリー」 の両シリーズ、「WRC」などがこのスタイル を採用している。いずれも開発は海外で、国 内作品でこのスタイルを採用したものはない。



氷の周回コースを舞台に 順位を競うカテゴリー。氷 上ラリーは実在するカテゴ リーで、海外ではフランス、 シャモニーで行われている 氷上24時間レースが有名。 本モードも氷上ならではの 常時ドリフト状態がウリだ。



氷上ラリーを単独のモードとして 収録したのは本作が初めて。

ほかのタイトルでは?

雪上であれば「セガラリー2|や「WRC! 採用しているゲームも多いが、氷上ラリ ーを採用したゲームは、残念ながら本作以外に



ない。ある意味、貴重なモードと言えよう。

ヒルクライム

山の麓からゴールの山頂 目指して急斜面を駆け上が っていくカテゴリー。日本 では知名度が低いが、アメ リカでは「パイクスピー ク・ヒルクライム」というビ ッグイベントが開催されて いるほどメジャーな競技だ。



本作では複数台のマシンで行うレ ース形式になっている

RALIY CROSS

周回コースでレースを行 うという、最もゲーム的な カテゴリー。これと同じ形 式のレースは聞いたことが ないが、ダートトラックレ ースという近いカテゴリー は存在する。もっとも、ゲ ームよりも過激だが。



ゲームとしては最もオーソドック スなスタイルと言えよう。

ほかのタイトルでは?

「セガラリー」シリーズほか、国内のラリー 用したラリーゲームは非常に少ない。



テゴリーをモチーフにしたレースゲ ームは、日本での爆発的ヒットは望 めない。その理由は簡単で、日本では モータースポーツがまだまだマイナ ーだからだ。語りつくされた言葉だ が、日本は自動車産業先進国にして モータースポーツ後進国。モーター レーシングが古くから文化として浸 透しているヨーロッパ、アメリカな

どの諸外国に比べると、レースその ものに興味を持つ絶対人口が違いす ぎるため、必然的にレースゲームに 目を向ける人も少なくなる。そのた め、日本国内でラリーゲームが開発 されることは稀で、ましてやそこか らヒット作が生まれる可能性は極め て低い。そう考えると、WRCをデ ィフォルメして万人にダート走行の 魅力を提示し、大ヒットした「セガラ リー」は、いろんな意味で評価できる タイトルであることがわかる。今や 日本のラリーゲーム市場は海外メー カーに頼っているのが現状だ。海外 メーカー作品は確かに優秀で魅力的 なタイトルが多いのは事実だが、ラ リーファン拡大のためにも国内メー カーにも頑張ってほしいところ。「セ ガラリー3」はまだか!? (政綱大介)

ほかのタイトルでは?

国内タイトルで「ヒルクライム」と言えば 「GT」シリーズをおいてほかにない。 リアル スケールではないものの、「パイクスピーク」 のコースが「GT2」に収録されている。



ゲームの大半がこのスタイル。日本では王道 だが、意外なことに海外でこのスタイルを採



■ ~ワールド・ラリー・ チャンピオンシップ~

2002年3月14日発売

初のWRCオフィシャルソフト!

初のWRCオフィシャルソフトとして話題になったタ イトル。ゲーム内容もWRCそのもので、基本はストイ ックなタイムトライアルのみになる。とにかく映像が素 晴らしく、リプレイ映像の迫力は特筆すべきもの。間違 いなく、現時点でWRCを最もよく再現したタイトルだ。





マシンへのダメージ、汚れも自然に再現。プレイ視点の豊富さも 海外作品らしく、細かい部分に徹底したこだわりが見える。

Writer's Impression

クルマの動きが軽すぎるなど、細かい部分で気になる 点はいくつかあるが、ラリーの雰囲気をここまで味わえ るソフトはほかにない。映像以上にSEの完成度が素晴 らしく、音だけ聴いているとテレビ中継と錯覚するほど。

リアリティと遊びやすさを追求

ラリーゲームではないが、グラベルコースを採用し て人気を博したのが「GT(グランツーリスモ)」シリー ズだ。「2」「3」とも、ハード性能の制約から、レー スはライバル車とのタイマン勝負という形式だが、も はや同シリーズにはなくてはならない要素と言えよう。





「GT」シリーズは、リアリティを追求しつつも遊びやすさを度外視しないのが最大のポリシー。ゆえにビギナーでも入りやすい。

Writer's Impression

クルマに詳しい人の中には「GT」のダートの動きは ニセモノという人もいるが、リアル云々を抜きにして も、ゲームとしては十分面白い。普通のロードコース も用意されているので、間口の広さはナンバーワンだ。

今後期待のラリーゲームは?

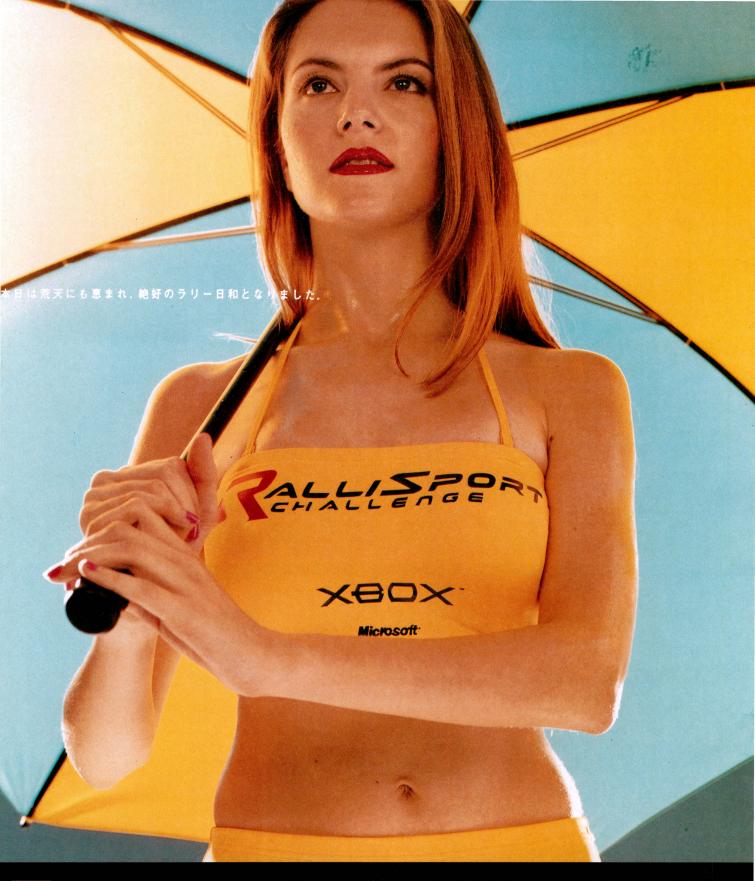
今後もラリーゲームはいくつか発売が予定さ れており、いずれも力作ぞろい。なかでもGBA 版「V-Rally3」はGBAユーザーならぜひおさ えておきたいタイトルで、PS2版も今後予定さ れている。また、海外では「コリン・マクレー ザ・ラリー3」も発売予定だ(国内発売は未定)。



GBAらしからぬ驚異の 3Dポリゴン描画が話題 のタイトル。PS2などと 比べると見劣りするが、 ハンディゲーム機の常識 を覆すクオリティだ。

国内でも人気のシリー ズ最新作。現段階で国 内発売が未定なのが残 念だが、いずれは……。 期待して待とう。







超リアル&超迫力の本格ラリー・レース。ワイルドにドリフトを決めまくれ!

泥道、雪道、灼熱の砂漠・・・過酷な路面をダイナミックに走破していくラリーの醍醐味を完全再現。 タイムを競う"ラリー"、他車とデッドヒートを繰り広げる"ラリークロス"など4種類の異なるレース、 そして多彩なコースを用意。大自然の中、豪快なドリフトで、ライバルを蹴ちらせ!









×ロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。 © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved.

ついに完成間近! アメリカでも大好評!!

ガ●6,800円●RAC (ドライビン

完成度: 95%

ファン待望の「クレタク3」もいよいよ完成間近! というわけで、 今回は今まで謎に含まれていたミニゲーム「CRAZY X」の詳細に加え、やプザり気になる参加アーティスト情報をお届けする。なん と今回は5アーティストが楽曲を提供していることが判明!!

1) (1K) (1-L)

ADVICE→ ルにアタックしてスタンドまで飛ばせ!

上下左右で選択 / Aボタンで決定

ビギナー向けのチュートリアルとして 好評だったミニゲーム集は、「3」では「C RAZY X という名前で収録される。基 本的に従来の「CRAZY BOX 」などと同 じ体裁だが、各ゲームはよりクレイジー に進化。以下に序盤の6つを紹介しよう。



選択可能。上の写真は「1」のB.D .Joeを選んでいるところ。左の写真 はメインメニューだが、その名のと おり、各ゲームがX状に並んでいる ことがわかる。全25ゲーム用意

ジャンプ台から飛び出し て飛距離を競うミニゲー ム。ノルマは400mを越 えることだが、本シリー ズに慣れている人なら簡 単にクリアできるはず。な お各ゲームとも、プレイ 後にリプレイが楽しめる。



「CRAZY DASH」をいかに効果 的に使えるかがキモになるだろう。

EXIT

砲台から放たれる巨大 な野球ボールに向かって 体当たりし、スタンドまで 飛ばすミニゲーム。「CRAZ Y DASH」で素早くダッ シュし、タイミングよく「C RAZY HOP」を繰り出し てアタックしよう!



タイミングが難しく、モタモタ していると空振り(?)になる

吊り下げられたミラー ボールに制限時間内に10 回アタックし、ボールを 割るミニゲーム。ターゲ ットのミラーボールは1 個なので、いかに素早く ターンしてダッシュでき るかが勝負になるだろう。



「CRAZY HOP」をタイミングよ く出してミラーボールにアタック!!

制限時間内に客を送り 届けるというシンプルな ものだが、途中には竜巻 が発生しており、空から 飛んでくる障害物を避け ながら突っ走るというエ キサイティングな内容。 崖からの転落にも注意!!



空から降り注ぐ障害物は巨大なク ルマ。よく見て避けよう

制限時間内にフィール ド上の風船をすべて割っ ていくミニゲーム。フィ ールドが暗く見通しが悪 いので、風船を見逃さな いようにするのことが最 大のポイントになるだろ う。風船は全部で15個だ。



[CRAZY DRIFT] & CRAZY HOP」をうまく使っていこう

前方からタックル(体 当たり)してくるクルマ を避けながら、客を制 限時間内に目的地まで送 り届けるミニゲーム。 コートから外れないよう に、うまく敵の攻撃を かいくぐっていこう。



ゴールに近づくにつれて敵の攻撃 が激しくなる。ひるまず突っ込め!

ついに参加アーティストが明らかになった。その 数、シリーズ最多の5アーティスト。おなじみの「The Offspring」や「Bad Religion」らももちろん参加。 まだ詳しい楽曲は不明だが、膨大な数になりそうだ。

The Offspring

初代「クレイジータクシー」から 楽曲提供している 4 人組のメロコ アバンド。歯切れの良い軽快なサ ウンドが持ち味で、エクストリー ムシーンでは定番中の定番。'98年 の[Pretty Fly (For A White Gu y)」の大ヒットも記憶に新しい。



Methods Of Mayhem

ロックバンド「モトリークルー」 の暴れん坊、トミー・リーが新 たに作ったバンドで、「2」から 楽曲を提供している。彼らのハ ードロック色の強い独特のヒップ ホップサウンドは、ゲームをさ らにクレイジーに変貌させる。



Braian Setzer'68 COMEBACK SPECIAL

イチローが出演しているペプシコ ーラのCM用に書き下ろした「PEP SI PEPSI PEPSI」で再び脚光を 浴びているBrian。本作に楽曲を提 供するのは初めてだが、となると収 録されるのは、やはりあの曲? 先 日ベスト盤をリリースしたばかり。



Bad Religion

元祖パンクバンドとして名高い彼 等は、「1」から楽曲を提供。軽 すぎず重すぎずの渋目のサウンド はファンも多く、先日発売され たベスト盤「Punk Rock Songs | の売行きも好調。今年10月には 来日も予定されている。



SILVER BULLIT

スウェーデン出身のバンドで、 「3」で初めて楽曲を提供する。 国内での知名度はそれほど高くは ないが、ほかのバンドではまず 出せないサウンドに惹かれる人は 少なくない。どんな楽曲がゲー ムで採用されるのか、楽しみだ。



対応周辺機器

完成度: 100%

機動形陸戦兵器を使った戦闘ゲームランブリング」を勝ち抜け!

Rumbling Digest





封鎖区域で戦闘開始!

時は2031年。人々の間では高機

動形陸戦兵器"スクービー"を使っ た戦闘ゲームが大流行! 今日も 廃墟と化したオールドトーキョー で銃弾と爆音の宴が催される!!

ランブリングの目的は、ひたすら敵を 撃破しまくり、無事にエリア内から脱出 すること。敵を破壊すれば、その数に応 じて賞金が入るようになっている。ゲー ム中は、1体が破壊されると次の1体が戦 闘に参加する、というように、終わりな き戦いが繰り広げられるのだ。しかしい くら敵を撃破しても、自分がやられてし まうと高額の修理費を請求されてしまう。 そうならないよう、弾薬が切れたり耐久 力が減ってきた場合は、速やかにエリア 内から脱出しなければならないのだ。



いつエリア内から退場するかは、プレイヤーの判断

スクービーをカスタマイズ!

スクービーは開発コンセプトの異なる3 つのメーカーが製造しており、その中か ら基本となるボディを選ぶことになる。 スクービーは両腕・両肩の武装、駆動形 式などを自由に組み替えられるが、違う メーカーのパーツは付けられないので注 意が必要だ。また、<mark>各パーツを軽・重</mark>量 化させてチューンナップもできるので、 自分好みの機体を組み上げられる。



購入した機体を自在に動かせるよう グして最強の機体を組み上げよう

街に溢れる情報をゲット

"ワイアヘッズ (スクービー乗り)" のたまり場では、さまざまな人物が待 っている。彼らと接触することで、物 語の大きな流れが見えてくるだろう



白熱の4人対戦

VSモードでは最大4人までのプレイ ヤーが同時に対戦できる。QUESTモ ドではカスタマイズした機体も使用 誰が生き残るかを競い合うのだ





鎖区域で出会う強









カウント2





ズとしての腕はなかなかのものだ。 ら、親をも捨てるというが…

超合金天神丸



れて冊で〇K

check

check2

check3

2 0 0 2 Vol.292 _{定価} 420 円



E3も終わって一段落、って……ノンビリしてる場合じゃない!! 夏に向けてタイトルは充実一途。ザプレとともに梅雨をのりきれ!!

発売日の決定も待ち遠しい「スターオーシャン Till the End of Time」、7月の注目作「幻想水滸伝皿」「かまいたちの夜~ 監獄島のわらべ唄~」などの新情報が多数!!

梅雨時のうっとうしい気分を晴らす、「ドラゴンクエストモ ンスターズ~」「ファイナルファンタジー XI 」「ユーディーの アトリエ〜」といったタイトルをバッチリ大攻略!!

「無事日本に帰ってきました!」というわけで、アメリカより 帰国した取材陣が、速報だけでは伝えきれなかった、E3 現場でのあんな話やこんな話を大公開。

Shinobi(仮)/ポポロクロイス~はじまりの冒険~/.hack感染拡大Vol.1/サルゲッチュ2/エアロダンシン グ4 ニュージェネレーション/プロジェクトFIFAワールドカップ~それなら君が代表監督~/ときめきメモ リアル Girl's Side/絶体絶命都市/ぼくのなつやすみ2 海の冒険篇ほか

※表示内容は都合により変更している場合があります。ご了承ください。

オリジナル・マウスパッド 2数付き! 定価1.500円 週刊ゼノサーガ 総集編/ザ・プレ連載 Akasaga ダイジェスト収録 週ゼノ・ザプレ未登場出演声優インタビュー /高橋監督最新インタビュー/佐野真砂輝 &わたなべ京描き下ろしイラストエッセイ © 2001 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

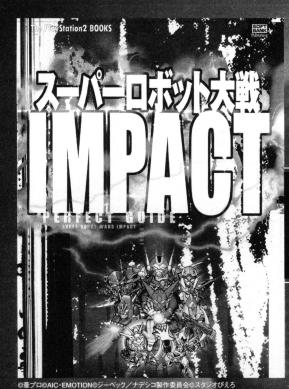
| 9 9 9 9 9 9 9 9 533 == 3. 3. 3 | | |
|---------------------------------------|--------|---------|
| 好評発売中 書名 | 本体予価 | ジャンル/機種 |
| アーマード・コア メカニカルガイダンス | ¥2,400 | 資料集 |
| グランディアエクストリーム 公式設定資料集 | ¥2,300 | 資料集 |
| マイクロソフト ダンジョン シージ 公式ガイドブック | ¥2,000 | PC |
| 侍-SAMURAI- 公式 攻略×ファンブック 六骨峠は大フィーバー!! | ¥1,400 | PS2 |
| サカつく2002 J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう! 選手名鑑 | ¥2,800 | PS2 |
| 6月中旬 | | XXXXX |
| リネージュ公式ガイド | ¥1,800 | PC |
| 7月上旬 图形外部图点图 | | |
| 同窓会2 again&refrain 公式コンプリートガイド | ¥1,600 | DC |

| 同窓会2 again&refrain 公式コンプリートガイド | ¥1,600 | DC |
|--------------------------------|--------|-----|
| 忘レナ草 Forget-me-Not ビジュアルファンブック | ¥2,600 | 資料集 |
| ガンダムネットワークオペレーション 攻略×ファンブック | | PC |

フ月中旬

| į | 電車でGO! 旅情編 パーフェクトガイド | ¥1,300 | PS2 |
|---|-------------------------------|--------|-----|
| | ワイルドアームズ アドヴァンスドサード 設定&ファンブック | ¥2,000 | 資料集 |
| | 鉄拳4 ザ・マスターズガイド | ¥1,800 | PS2 |

- SOFT ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 宇宙イチ速いゲーム情報はココで! http://www.zdnet.co.jp/gamespot/
 お近くの書店・有名コンビニエンスストアにてお求め・ご注文下さい。http://books.softbank.co.jp/では弊社商品の最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売、もしくはお電話にてご注文下さい。
 小社お問い合わせ TEL:03-5549-1201 ※土・日・祝日を除く 10:00~12:00 13:00~17:00



◎創通エージェンシー・サンライズ◎ダイナミック企画◎東映◎東北新れ ©BANPRESTO 2002

"ル"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

それを 発売中

-フェクトガイト

A5判 480ページ オールカラー 本体価格 1.500円(税別)

隠し最終ステージへの到達を約束する、発生条件&熟練度入手法を完全公開!! 徹底分析により、優先改造すべきユニットが大判明!このユニットを育てろ!! 入手条件&関連イベント解明!! 隠しパイロット・隠しユニットは逃さない。 「シーン解説」で各シーンの重要攻略ポイントをもらさず直前チェック!!

パイロット参入離脱タイムテーブル&



すべての総帥に贈る!

勝利をつかめ!

A5判/192ページ/オールカラ-本体価格 1.200円(税別)/ (老=ビスト/番)

ビギナーからマニアまで全プレイヤー必読!!

- ●「ジオン独立戦争記」から始める人でも安心な戦略&戦闘アドバイス!
- ●ジオン編・連邦編、両エンディングまでの侵攻手順を詳細に攻略!
- ●ジオン編·連邦編で登場する全人物&全兵器のの詳細データがまるわかり!
- ●ガンダム初心者も置いていかない「ガンダム関連用語集」付き! (*)オリジナル軍モードでしか登場しない人物・兵器を除く

©創通エージェンジー・サンライズ ©BANDAI 2002

"よ"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

SOFT ソフトバンク パブリッシング株式会社 ●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別) | BANK| Publishing http://books.softbank.co.jp/ ●F-メール: magazine@softbank.co.jp/

http://www.zdnet.co.jp/gamespot/



最新アニメ情報

|ぴたテン

6月25日発売予定

バンダイビジュアル 各50分収録 各5.000円(税別)

VC セル&レンタル/BES-2887

■ セルオンリー/BCBA-1156

◎原作: コゲどんぼ/監督: 川瀬敏文、佐藤雄三/シリーズ構成: 面出明美、小林靖子/キャラク ターデザイン:坂井久太/脚本:面出明美(#1・#2)/絵コンテ:佐藤雄三(#1)、川瀬敏文(#2)/ 演出:佐藤雄三(#1)、奥村吉昭(#2)/作画監督:中原清隆(#1)、権充姫(#2)/音楽:七瀬光ほ か ◎キャスト 樋口湖太郎:沢城みゆき、美紗:田村ゆかり、紫亜:ゆかな、綾小路天:斎賀みつ き、植松小星: 釘宮理恵、ニャー: 冬馬由美 ほか

©コゲどんぼ・メディアワークス/びた細・テレビ大阪

4月からテレビ東京系で放送されてい るハートフルコメディ「ぴたテン」の VC & DVD-VIDEO第1巻が、6月25日 に早くも発売開始。原作は「デ・ジ・キャ ラット のキャラクターデザインなどで おなじみ、コゲどんぼ初のオリジナル・ コミック。1999年から『電撃コミック ガオ!』(メディアワークス刊)で連載 されている人気作だ。独特で可憐な外 見と、それとはかなりギャップのある性 格のキャラクターたちが織りなす、ハ チャメチャだけどハートフルなストー リーがこの作品の魅力。第1話と第2話 ほか映像特典としてノンクレジットOP を収録。ジャケットはコゲどんぼ描き下 ろし。DVD-VIDEO初回版はキャラク ターデザインの坂井久太描き下ろしイ ラストを使用した全巻収納BOX付き。

STORY 000000

父親と2人暮しの樋口湖太郎はある朝、家の前で 突然女の子から「付き合ってください」と言われ、思 わず逃げ出してしまう。学校での日常生活の中で、 朝の出来事を忘れかけていた彼だったが、放課後

に彼女と再び出会う。しかし、またもやその場から 逃げ出してしまった。だが、彼女は三たび姿を現し た。女の子の名前は、美紗。隣の部屋に引っ越して 来たらしいのだが……

登

場

物

美紗(みしゃ)(声:田村ゆかり)

湖太郎の家の隣室に越してきた少女。じつは 見習い天使で、湖太郎を幸せにするためにやっ て来た。「~っス」という口調と「てひひひ」とい う笑い方が特徴。



紫亜(しあ) (声:ゆかな)

湖太郎たちの前に現れた黒猫を連れた謎の少 女。正体は悪魔だが、やさしい性格のためか、 悪事がうまくいかない。なぜか美紗の部屋で同 居することに。



樋口湖太郎 (声:沢城みゆき)

母親を事故で亡くし、父子家庭で育った小学 6年生。他人と一定の距離をおいて付き合う性 格だが、美紗が現れてからは彼女のペースに巻 き込まれていく。



●トレーディングカードが6月21日発売!!

「ぴたテン」ファン待望のトレーディングカードが、 6月21日についに発売開始!! 1999年の連載スター トから現在に至るまでに描かれたイラストや原画 をはじめ、コゲどんぼ描き下ろしのイラストも5 点収録。さらに特製アイテムを同梱した限定版も 発売予定だ。1パック8枚入(300円(税別))。また、 アニメ版公式サイトは、下記のアドレスで公開中!!



突如現れた美紗。湖太郎の役に立とう

最初は戸惑っていた湖太郎だ

が、美紗の不思議な魅力に 徐々に心を開いていく。

と何かとがんばるのだが……。



アニメ版公式サイトURL●http://www2.tv-osaka.co.jp/pitaten/

- ●アニマックスインフォメーション **2**03-5402-1730 (受付時間/10:00~12:00,13:30 ~18:00)
- ●ファミリー劇場 **2**03-3584-0788 (受付時間/9:30~18:30)

『ドラゴンボール』 アニマックス スカイバーフェクTV!(724ch)・ケーブル局

日本を代表する鳥山明原作の人気コミック『DRAGON BOLL』のテ レビアニメ第1期シリーズが、6月よりアニマックスで好評放送中。 全153話のストーリーを"ドラゴンボールアワー"と題し、毎日2話分 を連続放送! 荒唐無稽なファンタジー世界で繰り広げられる悟空

とその仲間たちの冒険 活劇をお楽しみに!

●毎週月曜~金 曜 18:00~ 19:00ほか

©バードスタジオ/集英社・ 映アニメーション



『最終兵器彼女』ファミリー劇場 スカイバーフェクTV!(361ch)・ケーブル局

高橋しん原作の人気コミック「最 終兵器彼女 |(小学館『ビッグスピリッ ツコミックス』刊)が、待望のアニメ 化、7月2日(火)上りファミリー劇場 で放送開始。謎の敵が札幌を空襲し たある日。逃げるシュウジの前に現 れたのは、兵器に改造されたシュウ ジの彼女、ちせだった……。全13話。

●7月2日(火)

19:00~ スタート

©高橋しん/小学館・東映ビデオ・東北新社・中



ロゴイラスト: ウェクサ ユミコ

VC & DVD-VIDEO* PICK UP

MOVIE ♥ガンダム I 地球光

6月25日発売予定

VC セル&レンタル/BES-2917/9,800円(税別)

セルオンリー/BCBA-1209/6,000円(税別)

総監督:富野由悠季/原作:矢立肇、富野由悠季/キャラクター 原案:安田朗/キャラクター設定・総作画監督:菱沼義仁/メカ デザイン: 大河原邦男、シド・ミード、重田敦司、沙倉拓実 ◎2002年2月から公開された"∀ガンダム"の劇場版。DVD-VIDEO は映像特典付き&12ページの解説書封入。「Ⅱ月光蝶」も同日発売。

©創通エージェンシー・サンライズ



おねがい☆ティーチャー

パンダイビジュアル 各50分収録

セルオンリー/BCBA-0995

VC セル&レンタル/BES-2827

企画・原作: Please!/監督:井出安軌/脚本:黒田洋介/キ ャラクター原案:羽音たらく/キャラクターデザイン:合田浩 章◎2002年3月までWOWOWで放送されたSFラブコメディ。 夏休みに入り、桂たちは新婚旅行に出かけるが……。第5話と第

©Please!/バンダイビジュアル



ココロ図書館 VOL.6

6月21日発売予定 ピクターエンタテインメント 50分収録 5,800円(税別)

DVD-VIDEO セルオンリー/VIBF-95

原作:高木信孝/脚本:黒田洋介/キャラクターデザイン:橘秀 樹/監督:舛成孝二◎2001年12月までテレビ東京系で放送され たハートウォームアニメ。町の新しい市長は若くて美人な女性市 長がココロ図書館を訪問することに。歓迎の準備をするこころた ちだが……。第10話と第11話を収録。初回版は、トレカ封入。

©2001 高木信孝・メディアワークス/ビクターエンタテインメント



アクエリアンエイジ Sign for Evolution vol.3

6月21日発売予定 ビクターエンタテインメント 50分収録

DVD-VIDEO セルオンリー/VIBF-116

原作:ブロッコリー/総作画監督:阿部恒、室井ふみえ/キャ ラクターデザイン:阿部恒◎2002年3月までテレビ東京系で放送 された人気TCGが原作のSFアニメ。響太とは会わないことを決 心した依子だが……。第4話と第5話を収録。DVD-VIDEOはトレ カ封入。VC第2巻(VIVF-10305/8,500円(税別))も同日発売。

©2002 ブロッコリー/ビクターエンタテインメント



フィギュア17 つばさ&ヒカル vol.10

6月25日発売予定 バンダイビジュアル 各50分収録 各5,800円(税別)

VC セル&レンタル/BES-2763

DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-0833

企画:GFNCO/監督:高橋ナオヒト/キャラクターデザイ ン・総作画監督: 千羽由利子◎2002年1月からテレビ東京系で 放送中のSFアニメ。突然の翔の死の知らせに、深く傷ついて しまうつばさ。そんなつばさを元気づけようと励ますヒカルだ ったが……。映像特典収録。ブックレット封入。

©サンライズ・テレビ東京



初体験!まほろまてぃっく

6月26日発売予定 パイオニアLDC 各約40分収録

VC セル&レンタル/PIVS-2459

DVD-VIDEO セルオンリー/PIBA-1357

原作:中山文十郎、ぢたま第/監督・シリーズ構成:山賀博 之/キャラクターデザイン・総作画監督:高村和宏◎2001年 12月にWOWOWで放送された「まほろまていっく年末スペシャ ル」。第1話から第8話までの総集編に加え、映像特典として4月 27日に開催された「らいぶ! まほろまていっく」の模様も収録。

©中山・ぢたま/ワニブックス・まほろ家政婦斡旋所



忍者戦士飛影 DVD-BOX2初回限定生産

月25日発売予定 バイオニアLDC 約475分収録

DVD-VIDEO セルオンリー/PIBA-1352

総監督:案納正美/シリーズ構成:渡辺由自/キャラクターデザ イン:加藤茂、平野俊弘/メカデザイン:森木靖秦、大畑晃一 ◎1985年に日本テレビ系で放送されたロボットアニメのDVD-BOX第2弾。未来の火星を舞台に、少年たちと異星の姫君の逃避行 と戦いを描く。物語の後半部第25話から最終第43話までを収録。

©スタジオびえろ



じゃりン子チェ DVD-BOX®

6月25日発売予定 バンダイビジュアル 389分収録 16,800円(税別)

DVD-VIDEO セルオンリー/BCBA-1146

原作:はるき悦巳/チーフディレクター:高畑勲/脚本:篠崎 好、高屋敷英夫、城山昇、宮本昌孝/キャラクター設定:小田 部羊一◎1981年からテレビ放送されたドタバタ人情アニメの DVD-BOX第2弾。第18話から第33話までを収録。スペシャル ブックレット封入。ボックス・イラストは、原作者描き下ろし。

○はるき悦巳/双葉村



CD* PICK UP

MAXI SINGLE

カッティング・エッジ 発売中(6月5日発売) CTCR-40127 全4トラック 約19分収録 1,200円(税別)



『犬夜叉 |新OP 終わりない夢/相川七瀬 C/W Cryin'in the rain ほか

日本テレビ系で放送されている高橋留美子原作の人 気アニメ「犬夜叉」で、4月からオンエアされている 新OP。相川七瀬が歌う新OP「終わりない夢」ほか C/W Cryin'in the rain DO IT!!」を収録。

SOUND TRACK

6月26日発売予定 LACA-5111 全38トラック 約46分収録

ランティス



『あずまんが大王』オリジナルサウンドトラック Vol.1

テレビ東京系で好評放送中の「あずまんが大王」のオ ジナル・サントラ第1弾。栗原正己が手掛ける BGMのほか、Oranges&Lemonsが歌うOP&EDの テレビサイズ版も追加収録。

MAXI SINGLE

ランティス 6月26日発売予定 LACM-4060 全4トラック 約18分収録



『あずまんが大王』キャラクターCDシリーズ Vol.3 春日歩(大阪)

テレビ東京系で好評放送中の「あずまんが大王 |のキ マラクターソング第3弾は、"大阪"こと春日歩編。 春日役の松岡由貴による新録音ヴォーカル楽曲2曲 を収録。

エイベックス 6月19日発売予定 AVCA-14390 全6トラック 約26分収録 1,500円(税別)



『仮面ライダー龍騎』 ブックCD

テレビ朝日系で放送中の「仮面ライダー龍騎」のブッ クCD。OP&EDほか秋山蓮(ナイト)&北岡秀一(ソ ルダ)のキャラソングを収録。オールカラー28ペー ジのキャラクター紹介本付き。

今回直得別鐵大瓶!

画面で めたいな たのかなっ かるか タタミな国 3 E かは 発想がも みてる が出てるかも かけがあったとは 覚や ジャスを感じる 聴 覚以外 らくりずるよう 来場したステイサイン会のため 0 したステイシーに hi 用始好分前 いらのにこのおり様 写数 タトです くという所で異変が 向半 後 サイン もう うはWWEz - 秘書(?)なのだ。 進行方向にスタンバ 見はからて彼女の サインへてが終る頃 ヨコハマ WEで一番好きなる か言なうと思えた 行きました

さむしんぐ よしまつ

1965年大阪生まれ。単行本 『セガのゲームは世界いちいいい!』 「セガのゲームは世界いちいいい!2 ドリドリキャス子さん』 (ともに小社刊) 大好評発売中! 「週刊ブレイボーイ」 には 「ゲーム千夜一夜」 を連載中! インターネット "Webセゲいち!" も快調ヒットポイント増加中! (http://www.zdnet.co.jp/gamespot/segeichi/)

E3"YAYYYZ~YYN·V#CFV



海外ゲーム事情通 -#2-

■ 岩井 省吾

いわいしょうご●業界歴だけやおら長いライター。これを機に 北米版GCを購入。LAの街がW杯よりもNBAのプレイオフで 熱かったのは、さすがレイカーズのお膝元ってことで。

今回のお題 SEGA SOCCER SLAM



●Sega of America Inc.●Nintendo Gam eCube●ON SALE(2002年3月19日発売) ●\$49.99-●1-4Players(最大4人同時プレ イ)●Sports/Soccer●Rating:E(全年齢 対象)※PSZ版、XBOX版が今秋発売予定

祝・W杯開催記念! 女性は胸揺れ、男性は腹揺れ? なサッカーゲーム

今年はW杯イヤーということで、巷には多種多様なサッカーゲームが登場している。ワールドカップ (みたいな)もの、 Jリーグもの、挙句の果てには、鼠や家鴨をクローン培養してサッカーさせちゃうゲームまで (苦笑)。そんな背景もあり、今回はセガ・オブ・アメリカのサッカーゲーム「SEGA SOCCERSLAM」をお届けする。本作はSEGA SPORTS 2 Kシリーズのビジュアルコンセプト製作なのだが、同社の固いイメージとは違って、今回は「ゲームらしい」3のn3のフットサル系サッカーゲームに仕上がっている。すでにGCでは「バーチャストライ カー3」が出ているので、似たようなゲームを別々の開発スタジオで競作させる必要はない、ということだろう。ゲームコンセプトは"世界各大陸の強者がルール無用のサッカーで大暴れ!"という破天荒なもので、蹴って殴ってのボールの奪い合いは日常茶飯事というドタバタサッカーを繰り広げる。登場する選手も、ダンサー、覆面レスラー、呪術師(!)とやはり無秩序。ちなみに一部女性キャラは胸揺れアリだ(笑)。そんな彼らが炎などに包まれてパワーアップするという、アメリカ人の趣向を見事に反映した大味なゲームになっているのだが、それはそ

れで楽しかったりする。必殺シュートはカメラが切り替わって打つ位置の読みあいが楽しめ、特に超必殺・キラーキックはあの名作「フライングパワーディスク」の必殺シュートのようで最高にカッコイイぞ。と、わりとほめているのだが、やはり問題はキャラの濃さ。ブードゥー教の仮面をつけてドクロ型の怪しげな煙を撤き散らしながらシュートする呪術師ってのはいかがなモノか?(笑)まぁ、それが北米産ゲームの味ってものなんだけどね。次回はIDを提示しないと買えない、ゲーム内容だけなら「GTA3」よりヤバイと評判のアレをピックアップしよう。

「一 プリープリング 岩垂徳行わーると

今まで続けて自伝的なものを書いてい たけれど、ちょっとお休み。世の中はワ ールドカップでムチャクチャ盛り上がっ ているけれど、イスラエル・パレスチナ 周辺、そしてパキスタン・インド周辺も 一発触発状態が続いている。互いの思想 のぶつかり合いだけではない裏でのきな 臭さがつきまとう対立だが、国境などと いう目に見えない「壁」を作ってしまう のが良くない。根本のところで、今さら どうすることができないかもしれない が、もう一度考えてもらいたい。多分こ ういうことって、「ここは僕のところだ から入ってこないでね」と誰かが自分の 領地に垣根を作ったのが始まりじゃない かと思うのだが、これは誰も攻めてこな いだろう (攻めて来ちゃダメだよという 約束のもとでの) 「安心」を所有したと いうことだ。実際、野生動物はいつどこ で誰に襲われるかわからないという「不 安」を抱き、常に緊張をしながら生きて いる。これはとても疲れることだし、身 を守ることに精一杯で、何か他のことを しようという余裕がないだろう。人間は この「垣根」を作ったからこそ、いろい ろなことを考える作ることができたのだ と思う。そういえば駅の構内で暮らして いるおじさんたちも、段ボールでしっか りと「垣根」を作ることを忘れてはいな い。これにより何らかの「安心」が得ら れているのだ。でもね、理想としてはそ んな「壁」を取り壊しても安心して暮ら

せる世の中がいいと思う。日本だって戦国時代に比べたらとてもよい世の中になったはずだし、今も全国で市町村合併が盛んに検討されている。ヨーロッパもひとつの貨幣価値(ユーロ)でまず統一を図ろうと今やっているが、そのうちには民族という「壁」をも乗り越えて、ひとつになっていくんだろう。音楽には本当に民族も国境もないようですよ。僕のところにもいろいろな国の人から「共感した」とメールが来ます。音楽ってすばらしいですねぇ。「安心」は「信頼」から生

まれる。「信頼」は「愛」から生まれてくる。意固地な狭い仲間意識はやめて、愛し合うためにも、僕のCD買って聞きましょう! (#^.^#)。(おいおい、ってそんなオチなのかいな……)。



最近長野県の市町村を巡る旅を始めました。第1回目は箕輪町。ここにある「ながたの湯」はおいつるでつるである」はおいのです。町役場も大きかったなぁ。

いわだれのりゆき●長野県本市出身。 独学で大学在学中に作曲の基礎を習得。その後本格的にゲームミュージックの作曲を手がける。代表作は「グランディア」「ルナ」「ラングリッサー」など。ゲーム音楽以外にも、多方面に幅広く楽曲提供を行なっている。

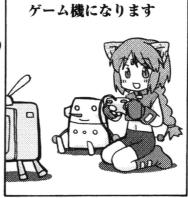
URL http://:www.jah.ne.jp/~naekichi/iwadare/ その1「グランディアエクストリーム」のサントラ好評発売中です!各CD屋 さんでもご注文・ご購入でいますが、通販でも受け付けていますのでご活用 ください。電話販売受け付け Tel.03-5396-1655 ツーファイブレコードまで。

その2 僕のホームページ「岩垂徳行ワールド かもんえぶりばでぇ」に遊びに来てください。i-modeにも対応しています。



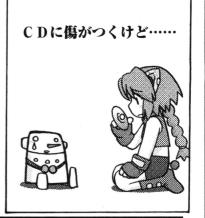






おとうさんは

テレビにつないで



おおた とらいちろう●ゲームクリエイター、マンガ家。単行本『宇宙の法則世界の基本』(コア・マガジン)1・2巻絶賛発売中[・]



この私を奮起させるにいたった 鈴木裕さんの放った一言とは?

訂正: 前回、セガの経営理念を「先進技 術で時代を先取り」としましたが、正し くは「先進技術で時代を先取」です。

本連載を始めるにあたって担当編集と 取り決めた約束事は、「セガから苦情が 来たら連載は打ち切り」というものでし た。それはそうです、ドリマガはセガか らの情報を生命線としている雑誌。大セ ガ様の逆鱗に触れなば、あっという間に 干上がってしまいます。死活問題なので す。大人の関係なのです。靴をお舐め、 なのです。あぁソコはダメ、なのです (担当注:おい、誇張しすぎだって)。 それなのに、セガOBである私が内幕を 書き散らすこの文章は、当然ですが広報 のチェックなんぞは受けていません。 まさに危ない綱渡り。その綱は、なんと 第3回にして、切…。

> さて「喫煙室コミュニ ティ」の続篇です。ゲー ム業界には「コンピュー タは煙に弱い」という時 代遅れの迷信が蔓延って いるため、セガもご多分 に洩れず、オフィスは禁 煙。その代わり、部屋の 外に「喫煙室」というコ ーナーを設置していたも のです。ソファが並び、 飲み物の自販機もある憩 いの場ししかし、ここ を仕事部屋として使う喫 煙者は後を絶ちませんで

した。筆記用具一式を持ち込んで仕様を 作成する企画者。主要メンバーでMTG を行うチーム。次期プロジェクトの構想 を練る部課長。あまつさえ、猫を飼う者 まで居た始末です!(←すいません、私 です)。しかし、プロジェクトや部署に 関係なく喫煙者が集って交流し、様々な 話題について議論を繰り広げる喫煙室 は、ゲーム開発者としては格好の修行の 場でもありました。

あれは、鈴木裕さんがVFを作ってい た頃だったでしょうか。裕さんが珍しく 喫煙室に現れ、チームの人間と相談して いたのだったと思います。当時、才気に 逸る若゛僧だった私は、つい横から口を 出してしまいました。やれ、あのルール は良くない、やれ、この操作は斯くある べき…しかし、裕さんも若かった! 私 の青い発言にも逐一反論し、お互い声を 張り上げての激論! そこで裕さんが最 後に放った言葉が、未だに忘れられませ ん。「鶴見チャンはまだヒットを作って ないだろ? 俺は、作ってるよ。だから、 俺は自分の思った通りに作るよ」。

当時の私は非常に憤慨しましたが、今

■テキスト 鶴見 六百

つるみ ろっぴゃく●伝説のゲーム総合誌 『Be ep』のライターからセガに入社。業務用→家庭 用とを渡り歩き、現在はフリーのゲームプロデ ューサーとして業界に棲息中。旧名・氷水芋吉。

URL http://www.mrspider.net/0600design/

■イラスト 榎本 俊二

えのもと しゅんじ●『週刊モーニング』にて 「えの素」を大ヒンシュク連載中。4コママンガ 「ゴールデンラッキー」(全3巻) が大ヒンシュ ク復刻中。2巻目が5月20日、3巻目は7月中旬 に発売します。ヒンシュク好きは読まなきゃ!

の私なら、その真意を自分なりに解釈で きます。いわゆるtheoryには「技法」と 「持論」という2つの側面があり――とい う話は長くなるので今回は割愛。いずれ また。ともあれ、裕さんの言葉が奮起材 料になったのは確かです。本当に勉強さ せていただきました。ありがとうござい ます、裕さん。ありがとう、喫煙室。

今回の教訓:「煙草を喫おうが喫 うまいが、喫煙室に積極的に出 入りせよ!」

そういえば、私が入社直後、副部長に 「マイケル・ジャクソンのゲーム、作ら ない?」と辞令?を言い渡されたのも、 喫煙室でしたっけ。次回は、マイケルの 話でも(あれ、打ち切りなのでは…?)。



観葉植物

最近の私の楽しみ……それ は「今日は、いくつお花が咲 いたかな?」と、家の庭をチ ェックすることなんです。

今、咲いているのは、サフ ァニア、トレニア、ミリオン ベル、カーネーション、ポー チュラヤ、ミニチュアローズ、 そして夏を先取りハイビスカ ス。みんな、ピンクに紫、オ レンジ、黄色、赤に白……と、 なかなか色鮮やかに咲いていま す。このお花たちのおかげで、 少し前までは地味だった庭先 が、とても艶やかに変身したん ですよね。毎日、朝と夕方に お水をあげることが、すっかり 日課となりました。

でも、ひとつ気になっている のがアブラムシ! ポーチュラ ヤのつぼみのあたりに、ポチポ

チとつき始めているんです。茎 のあたりまで来るのは、時間の 問題でしょうか……?

お庭だけじゃなく、家の中に もアルカリイオンを出すという 観葉植物が置いてあります。玄 関にひとつ、リビングにひとつ、 そして寝室にひとつ。これも、 新しい芽が出てるのを、感動し つつ見ています。

そして、この植物にもひとつ 気になるところがあるんです よ。なんと、土の中に小さな アリが住んでいるのです。鉢の 中に巣を作っているのでしょう か? でも、このアリを見て喜 んでいる娘のために、退治はし ないで「アリさんがいるよ」 と一緒に観察しています。

さあ、次はなんのお花を育て ましょう?



■ 櫻井

さくらい とも●9月10日生まれ 千葉 県出身 アイドルグループ、レモンエンジ ェルのメンバーとして歌手デビュー。その 後も歌手、朝倉薫演劇団の公演を中心 とした演劇、声優、ラジオのパーソナリ ティなど、幅広い活動を展開している。

櫻井智 最新情報はここでチェックだ! エルスタッフプロモーション オフィシャルホームページ

URL http://www.ellestaff.co.jp/





ら原な夢し因の中

温風 定するの を吹きか の



に深い愛を捧げて 「ギレンの野 やすゆき●「マガジンス」に いる 単行本に PS2に近づい 「濃爆おたく大統領」を連載中。 (スーパ サクラ大戦

徳光

康之

ンダム」にとくみつ

しと「ガ

ハガキの表には名前・住所・電話番号・eメールアドレス・ま ト番号と賞品名(おくづけのページを参照)を明記し、「終 と」欄には本誌を読んだ感想や、意見などをお書きください ムキャスト)、PS2(プレイステーション2)、GC(ゲームキュ そして携帯ゲーム機へ移植を希望するゲーム作品があり ぞれの欄にご記入ください。裏面のアンケート解答欄にし 事項への答えを「アンケート回答欄の記入例」にしたがって い。黒のボールペンやサインペンなどで枠内に正しくご その際、アラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスの中に しく記入するようにしてください。集計は機械で行って ハガキはキリトリ部できれいに切りはなし、回答欄を汚る 意してご応募ください。

| اروجيد |
|--------|
| 14年 万 |
| 1-13 3 |

男性 1 女性 2

2 年齢

※自然数で記入してください。ただし1 桁の場合は左のマスに0を入れてくださ

日学校・職業

- 01 小学生 02 中学生
- 09 専門・技術職 10 管理職
- 03 高校·高専生
- 11 白堂攀
- 04 大学・大学院生 05 短大·車門学校生
- 12 公務員 13 アルバイト
- 06 予備校生 07
- 14 無職 15 主婦
- 事務職 08 営業・販売職 16 その他

四よく利用するゲーム情報メデ ィアはなんですか。(8つまで)

表1 今号の記事

001 ドリマガ注目のトピックス

ステーション 004 ドリマガ全ハード読者レース

アリ~[DC]

Time [PS2]

がオモシロイル

だBLACK or…

022 メディア情報局

-[Xbox] 026 (/)ファントムクラッシュ [Xbox]

018

015 (〃) 幻想水滸伝Ⅲ[PS2]

(〃) ガングレイヴ [PS2]

002 史上最速/ドリマガニュース

003 BI-Weekly ドリマガ全ハード対応 データ

005 ドリマガ読者レースforドリームキャスト

006 (連載企画)もっと!なぜなに探検隊/今

007 『ラズベリー』 連動第4弾/『ドリマガ』 1周

年記念テレカ全員サービス

ドリマガガチンコレビュ

なぜドリームキャストで新作を作るのか?

009 (巻頭大特集!) E3凱旋帰国インタビュー!

010 (特報) エリュシオン~永遠のサンクチュ

012 (*) キャッスルファンタジア~聖魔大戦~[DC]

014 (*) ポポロクロイス~はじまりの冒険~[PS2]

017 (*)ときめきメモリアル Girl's Side [PS2]

(*) ゴーストヴァイブレーション [PS2]

019 (*) EX-CHASER (エクスチェイサー) [Xbox]

020 (特別企画) 今、ゲームボーイアドバンス

021 (読者投稿ページ)ドリマガコロシアム

023 (コラム) 黒川文雄のCOLUMN/まだま

024 (特報) ラリースポーツ・チャレンジ [Xbox]

028 (コミック) サムシング吉松劇場 スペシャ

025 (新着)クレイジータクシー3 ハイローラ

027 (アニメ情報ページ)アニモニ

ル/サムシング吉松

011 (〃) 同窓会2 again&refrain[DC]

013 (*) スターオーシャン Till The End of

- 01 アルカディア
- 02 ザ・プレイステーション2
- 03 雷撃王

04 電撃姫

- 05 電撃G'sマガジン
- 06 電撃ゲームボーイアドバ
- 07 雷擊PS
- ドリマガ N8
- 09 ファミ通
- ファミ涌PS2 10
- 11 ファミ涌64+ゲームボー
- GAME WAVE (TV) 12
- 13 Vジャンプ
- 14 NINTENDO DREAM
- 15 NINTENDO KIDS
- 16 ラズベリー
- 17 ファミ通Xbox
- 18 GAMESPOT/JAPAN
- 19 電撃オンライン・ドット・ニ
- 20 インプレス GAME W:

1月 日 ララック は の 本 誌 の 表 紙 いてどう思いますが

- 01 LU
- 02 ふつう
- 03 よくない

030 (コラム) 岩垂徳行ワールド

058 (*) GROOVE ADVENTURE RAVE~

029 (コラム)海外ゲーム事情通/岩井省吾 MusicParadise (コミック)ネジごはん/太田虎一郎 031

- 032 (コラム)嘘六百/文・鶴見六百 絵・榎 本俊二
- 033 (コラム) 今日の風…明日の風…/櫻井智
- 034 (コミック) DCファン烈伝/徳光康之 035 『ドリマガ』 『ザ・プレイステーション2』 GAMESPOT共同企画 ゲームクリエイ
- ターになろう 036 (ゲームキューブマガジン)バイオハザード0
- 037 (*) スーパーマリオサンシャイン [GC] 038 (*)ファンタシースターオンライン エピソ
- -K1&2 [GC]
- 039 (*) 黄金の太陽~失われし時代~ [GBA]

- 040 (*)ミッキーマウスの不思議な鏡[GC] (*)ミッキーとミニーのマジカルクエスト[GBA] 041
- (/)逆転裁判2[GBA]
- (〃)スーパーロボット大戦R[GBA]
- (〃)プロ野球チームをつくろう!アドバンス[GBA] 044
- 045 (*)グレイテストナイン [GBA]
- 046 (*) モンスターゲート [GBA]
- 047 (*) Natural 2-DUO- [GBA]
- 048 (新着)僕と、僕らの夏[DC]
- 049 (≠) めい☆ぶる[DC]
- (*)かまいたちの夜アドバンス[GBA]/ 050
- (*) クリティカルバレット 7thTARGET [PS2]
- (*) ガンサバイバー3 ディノクライシス [PS2]
- (*) エバーブルー2 [PS2]
- (*) UFC2 TAPOUT [GC] [PS2]
- 055 (*)マーヴル VS.カプコン2 ニューエイジ オブヒーローズ [Xbox] [PS2]
- 056 (*) 東-野生の開牌 [PS2]
- (〃) 大戦略1941~逆転の太平洋~ 057 [PS2]

- 未完の秘石~[PS2]
- (*) GRAND HEAT (グランドヒート) [PS2] [Xbox] [GC]
- 060 (*) ハイヒートメジャーリーグベースボール 2003 [PS2]
- (/).hack//(ドットハック) 感染拡大 vol.1 [PS2]
- 062 (〃)ルームメイト・麻美-おくさまは女子高
- 生-[PS2]
- 063 (*) TRANSWORLDSURF [PS2] [Xbox] SPLASHDOWN [PS2]
- 064 (*) 式神の城 [PS2]
- 065 (*) レゴレーサー2 [PS2]
- 066 (*) WORLD GREATEST HITSシリー ズ Vol.4 Rainbow Six (レインボーシック
- ス) [PS2] 067 (*) フロントミッション [WSC]
- 068 (*) グランスタ クロニクル [WSC]
- 069 (攻略)ファイナルファンタジーXI[PS2]
- 070 (*)シャイニング・ソウル [GBA]
- 071「サクラ大戦4」帝都・巴里リレーインタビュー
- 072 (連載)蒸気工廠·帝都花組編
- 073 ドリマガ裏技広場 074 (PC情報局) 痕(きずあと)
- 075 (*) VM JAPAN
- 076 (〃) それは舞い散るさくらのように
- かまいたちの夜2~監獄島のわらべ唄~[PS2] 077 (アーケード特報) GUILTY GEAR XX (ギルティギア イグゼクス)
 - 078 (〃) 電脳戦機バーチャロン フォース
 - 079 (〃) 頭文字D Arcade Stage
 - 080 ドリマ画人カラー別館 ドリマガ展覧会 081 (コミック)ぐるぐるクリーチャー/ウエクサ 737
 - 082 (コミック) 竹本泉の色々ですくすくす/竹 木皂
 - 083 赤坂にきたままのドリママ占い

6 このアンケート ハガキを出す頻度は 7 あなたの好きなゲームジャンルは

ドリマガ

28 H

を

3 学校・職業

8 あなたのゲーム以外の趣味は何ですか? - 理由

なんですか?(3つまで)

2 年齢(実数)

1 性別

9

1番

6番

5 本誌の表紙 について

| | (| ALI. | | | | | | |
|-----|----|-------------|-------------|------------|------------|--------|-----------|-----|
| 今号の | 記事 | でおも に3つす | しろか でつ表1 | ったも の中か | のとつ らあげ | まらたてくた | なかっ さい | たもの |

ドリマガ 6月28日号 アンケートハガキ

4 よく利用する情報メディアはなんですか? (8つまで)

●おもしろかった記事 ●おもしろくなかった記事 2番 3番 1番 2番 3番 1番

■ 持っているハード(周辺装置)



■ 購入予定のハード(周辺装置)

2番

フ番



これから買いたいソフトをP18からのリストから選んでください 12



- 01 ドリームキャスト
- 02 スーパーファミコン
- 03 NINTENDO64
- 04 ニンテンドー ゲームキューブ (互換 機含む)
- 05 プレイステーション
- 06 プレイステーション2
- ポケットステーション 07
- 08 セガサターン(万換機を含む)
- ワンダースワン (カラー含む) 09
- 10 ゲームボーイ(カラー含む)
- 11 ゲームボーイ アドバンス
- 12 NEO・GEOポケット(カラー含む)
- 13 デスクトップパソコン
- ノートパソコン
- 15 携帯電話・PHS
- 16 DVD VIDEOプレイヤー
- 17 Xbox



共同企画

ームをプレイするのも楽しいけど、いつか制作する側に立って人を楽しま せたい! そんな夢を持つ皆さんが必要とする情報をまとめたのがこのコーナ ーだ。もちろん、ゲーム業界に詳しくなりたい人にも役立つ情報がいっぱいだ。

Dの疑問に答える!



ゲームクリエ イターに憧れはあるけど、実際目 指してみるのはちょっと不安… …。それはきっと、先が良く見え ないから。ゲーム業界の現状と未た。さらに、インタビューやアンケ 来派はどうなの? そしてどんな 人たちがゲーム業界を支えている の? 普段ゲームをプレイしてい るだけでは、その裏側までは見え

てこない。疑問ばかりなのも当然 だ。そこで、今回は、ゲーム市場の 動向、制作体制、就職に向けた勉 強方法などを10間のQ&Aにまとめ ートによる先輩からの助言もある。 これを読んでキミの疑問を明らか にし、クリアな気持ちで、夢への





今の日本のゲーム市場はどんな状態か?

21世紀に入ってかつての爆発的な成長 は止まり、安定期に入ったと言える。 '00 年の日本におけるゲーム市場規模は約62 億円超。ハード・ソフトの内訳は、その年 の事情によって変わるものの、総額では '98年が約66億円弱、'99年が約60億 円強と、誕生から30年未満の産業なが ら、しっかりと定着した感がある。

また、ユーザーからの支持という視点か らも、明るい材料がある。CESAのキッズ 調査(2000年実施)によれば、小学生の 好きな遊びの第1位はテレビ・携帯ゲーム だという。男女学年別では小学1~2年女 子を除くすべての層で1位独占という人気 ぶりだ。それだけで安泰と断言するわけで はないが、やはり子どもに支持される遊び は「強い」と言えるのではないか。



1998~99年はハードの割合が約2割だっ たが、PS2が発売された2000年は一気に 3割以上に。総額も前年比103.2%に増額 した。数年に一度ある新ハードの登場 は、やはり市場を活気付かせる起爆剤だ。

ゲーム業界の将来性が気になる。 就職して大丈夫?

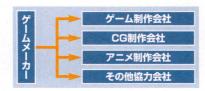
条件つきで大丈夫、といったところだろうか。今や日本 のゲーム業界は、国内向け販売額よりも海外に輸出する額 のほうが多くなっており、海外での順調な成長の結果、国 内海外を合わせた総出荷額を押し上げる構造になっている。 つまり、海外市場は日本のゲーム業界がこの先も伸びてい くための大切なポイントということだ。

ちなみに、まだ正確な統計としては上がっていないが、 昨年~今年にかけての欧米市場は、さらに拡大傾向にある。 そこで日本のゲーム業界、そして日本のクリエイターがど う戦うかが今後の課題になるだろうし、しっかりとしたタ イトルを生み続ければ、活躍の場は広がることだろう。

国内・海外別ゲーム出荷金額規模の推移 ハードとソフトの総額を、国内・ (出典:2001 CESAゲーム白書) 海外別に比べたもの。1999年の 単位:万円 段階ですでに海外出荷額が国内 出荷額を上回っており、年々そ 国内総出荷額 の割合は増えている。それにと 海外総出荷額 もない、総出荷額も増加中。 577,030 472.271 1998年 計1,049,301 594,746 422,667 1999年 計1,017,413 635,454 2000年 計1,117,751

ゲームは誰が 作っているの?

もちろんクリエイター……なのだが、コン シューマ機用のソフトの場合は、誰もが自由 に対応ソフトを制作・販売できるのではな く、プラットフォームフォルダ(ハード供給 会社) との開発や販売に関するライセンス契 約を交わす必要がある。そのため、ほとんど は「ゲームメーカーが作る」わけだ。とはい え、その制作体制もさまざま。メーカー内に ある開発部署ですべてを行う場合もあれば、 外部に一部、ないしはほとんどを任せてしま うこともある。特にCGやアニメなどは委託 するケースも多い。ゲーム制作と一口に言っ ても、システム、グラフィック、音楽など、 多くのパーツが必要。各分野のプロの力が集 結して初めて、ゲームが完成するのだ。



ゲーム制作って、具体的に はどんなことをするの?

ゲームは1人の力で作られるのではない。一般に、 ゲーム制作者とはゲームソフト本体を開発する制作 系職を指すが、そのほかにも間接的に携わるサポー ト系職(広告、広報、テストプレイ、社内担当など) も存在する。それら大勢の力が1つになって、初め て完成したゲームを発売することができるのだ。

制作系職はさらに細かい専門職種に分かれ、グル ープごとに仕事を分担して開発にあたることが多い。 その一般的な職種例を下の表にまとめたが、これは あくまで参考例としてとらえてほしい。メーカーに よっていくつかの職種を兼任することもあるし、分 類法も若干異なる場合があるからだ。なお、業種に ついての詳細は次回の記事で取り上げる予定だ。

| プロデューサー | プロジェクト全体を管理 |
|-----------|---------------|
| ディレクター | 制作現場の総指揮 |
| プランナー | 企画やゲームデザイン |
| プログラマ | プログラム部分の設計と制作 |
| デザイナー | キャラクターデザインやCG |
| SE/ミュージック | 効果音や音楽 |
| その他サポート系 | 開発以外の仕事 |

WEB版ガイドとリンク集は @AMESPOT で!! http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

この特集のダイジェストとWEB版ゲームスクールガイトは、GAMESPOT/JAPANにも掲載中 ワンクリックで各スクールのホームページへ行ける便利なリンク集もあるよ。(掲載は7月中旬頃までの予定)



ゲームだけではなく、アニメーションや キャラクターにも興味があるんだけど?

ゲームは、映像、音楽、システム、ストーリー、 キャラクターなどたくさんの要素がつまった総合工 ンターテイメントだ。それゆえ、ゲームを中心に据 えて、アニメなどのさまざまな業界とコラボレート する例も多いし、それがヒットの引き金となること も少なくない。最近では、ディズニーとスクウェア のコラボレーション「キンダム ハーツ」が記憶に 新しいところ。こんな組み合わせが実現するのも、 自由度の高いゲーム業界だからこそでは? そこ で、実際にゲーム業界とディズニーとをつないでい る人物、ディズニー・インタラクティブ・ジャパン の内海州史氏にインタビューを試みた。異業種から 見て、ゲーム業界はどう映っているのだろう。

■日本のゲーム業界の姿を決めるのは これからのクリエイターの考え方しだい

今、続々とディズニー作品の新作ラッシュが続い ている。彼らは一体、ゲーム業界のどこに魅力を感 じ、何を目的として一連のプロジェクトを行ってい るのか。まず、内海氏は、ゲーム業界におけるディ ズニーの役割についてこんなことを語っている。

「優秀なクリエイターさんと共同で、良いゲームを 作り続けること、です。時にはゲーム単体としてだ けでなく、他業種へと広がっていくような展開など も考えています。ほら、ディズニー映画は、よくお もちゃなどと一緒にキャンペーンを行うでしょう。 それに近いことができたらと考えているんです」。

総合エンターテイメント企業としてのノウハウを 駆使したゲームの総合プロデュース。思わずワクワ クする話だが、キャラクターゲームの場合、どうし てもキャライメージへの制約がつきまとうもの。そ れを調整しながら、ゲーム会社とパートナーを組む のは、それなりに苦労がありそうだ。しかしこの点 についても内海氏は、

「確かに、それなりの配慮は必要です。ただ、高い 能力を持つ人は、キャラクターの性格や特性をきち んと理解し、自分なりの解釈したうえで、新しい側 面を引き出してくれる。我々は、そんな優秀なクリ エイターに対してのリスペクトを惜しみません。こ れはもはや、たとえば『(キャラクターの) 耳の描き 方が違う』といったことを指摘するような次元の話 ではないのです。こちらが一方的にコントロールし ようとするのではなく、クリエイターさんと我々の 共同制作で成り立つ関係なのですからしと動じない。 この自信を裏打ちするのが "コミュニケーションス キル"なのだという。立場の違う相手とも意志の疎 通を図る術。過去にあったような、単なる版権提供

者と制作者の関係とは違うコラ ボレート形態 濃厚な意見交 換を土台に1つのものを作り上 げる――には必須だろう。そし てさらに、内海氏は、そこにこ れからのゲーム業界、特に世界

を相手にする場合のカギがあると語る。

「今のゲーム業界には広い意味でのコミュニケーシ ョンスキルが必要とされていると思います。それは 単純に言語を翻訳することではなく、現地の事情や 価値観をわかってあげること。たとえば、ドナルド ダックはヨーロッパで非常に人気があるため、彼の 使い方は欧州市場にとってかなり重要です。でも、 そのことを知る人は少ない。必ずしも全員に必要な スキルではありませんが、広いマインドを持った人 がゲーム業界に増えれば、ゲーム制作というものが もっとユニバーサルになるのでは……。ゲーム論を 語らせるとすごい人はたくさんいると思いますが、 もう少し視野を広げて行くべきだと思います。現状 の日本でも、トップのゲームクリエイターたちはみ なコミュニケーションスキルが高く、人々が何を望 んでいるのかを理解する能力も高いものです。また、 海外のさまざまな諸事情をきちんと汲み取ることの できる方々ばかりだと思います」。

ウォルト・ディズニー・インターナショナル・ジャパン 株式会社

ディズニー・インタラクティブ・ジャパン日本・アジア代表 マネージングディレクター

内海州史氏

'86年ソニー(株) 入社。'94 年ソニーUSAを経て、'95年 SCEAバイスプレイデント に就任。'96年SEGA OF A MERICA入社。'98年(株) セガ コンテンツメディア 執行役員を担当。'00年ディ ズニー・インタラクティブ・ アジアパシフィックに入社。



他業種へ、世界へ、広がる力を秘めるゲーム業界 グローバルな視野を持つ者は 世界へはばたく翼を手にする

さらに、広い視野を養う方法とは、決して特別な ことではないと、こんなヒントを示してくれた。

「"本質的なことを考える=世界で共通するテーマ を考える"かもしれません。たとえば、平和とは何 かと考えてみるとか。あと、流行や現象の裏を考察 する "ちょっとした好奇心" もね (笑)。 いろんなこ とに興味を持って、それを深く掘り下げてみること です。ネットで調べてもいいし、友達と意見交換し てもいい。そういうことからすべてが始まるんだと 思います」。ささやかな日常の視点から、世界へと 広がる資質を磨く。つまり、キミたちが世界に踏み 出す第一歩はもう始まっているのだ。

「日本のゲーム業界は、今はまだ世界で一番です。 でも、今年のE3を視察して危機感を抱きました。海 外クリエイターたちがどんどん力をつけているから。 日本のクリエイターは、海外にももっと目を向けて ほしい。若い人にならそれができるはずです。ぜひ、 このままトップを維持してほしいですね」。

夢と技術がつまったディズニーゲーム

「モンスターズインク」などの、映画をゲーム化し たタイトルはもちろんだが、「キングダム ハーツ」の ように、制作会社のノウハウやアイデアを生かした 作品が、続々と登場している。右のスクウェア、コ ナミ、カプコンをはじめ任天堂やハドソンなどが、 ラインナップを展開。「そうすることで、ユーザーの 中に "ディズニーゲーム=おもしろい" という認識 が生まれてくれれば……」というのが、内海氏の狙 い。世界一有名なキャラクターと世界一の実力を持 つクリエイターなら、なるほど最強のコンビだろう。



(PSZ) キングダム ハーツ

■スクウェア ■ RPG ■ 6,800円 (税別)

■発売中

(R) ディズニースポーツ:サッカー

■コナミ■スポーツ (サッカー) ■6,800円 (税別)

■7月18日発売予定

スポーツシリーズとして「スケートボード」「バスケットボー ル」「アメリカンフットボール」などを夏以降に発売予定。





PS2 ディズニーゴルフ クラシック

■カプコン■エンジョイゴルフ■4.980円(税別)

■発売中

ディズニーの仲間とゴルフ対決が楽しめる。ミッキ ーはキャディで登場し、アドバイスをしてくれるぞ。

今年も夢を持ったたくさんの若者がゲーム スクールに入学し、クリエイターへの一歩を 踏み出した。彼らはいったいどんな姿勢で勉 学に励んでいるのだろう? これから進路を 決めようとしているキミたちにとっても気に なる所じゃないだろうか。そこで、全国の主 なゲームスクールにアンケートを実施した。 その結果は右のとおり。新入生のホントの姿、 そして学校側の本音を読み取ってほしい。

Q.最近の新入生の傾向は?

(複数回答) 17 悪い点 16 単位:校 努力しない 12 忍耐不足 7 素直、バイタリ 1 3 無気力だ その他 その他 能力が低い やる気に溢れ 能力が高い **無目的である**

打たれ弱い、等

ティがある、等

さすが新入生、ヤル気と目的意識にあふ れてる人が大半。その反面、熱意が空回 りし、地に足の着いていない生徒もいる ようだ。成功のためには地道な努力や我 慢は不可欠。入学後、その真実に初めて 直面する生徒が多いのかも。

Q.専門学校で何を学んでほしい?



短期間で集中的に学べる専門 学校では、やはり専門能力を 身に付けてほしいということ だろう。「その他」で多かっ た回答はコミュニケーション 能力。かなり不安を持たれて いるらしく、「在学中にトコ トン鍛えます」との声も。

©Disney

[©]Disney Enterprises,Inc. Developed by SQUARESOFT

[©]Disney Enterprises,Inc.

やっぱりこれからは ネットワークゲームの時代?

ゲームの未来を語るときに外せない「ネットワークゲーム」。普及のカギと言われているのは通信環境だ。ご存知のとおり、最近日本でもADSLが400万世帯以上に普及するなど、ようやく環境が整いつつある。それに伴ってか、昨年頃からコンシューマ向けのネットワーク対応ソフトが大幅に増え、5月にはFFXIも発売。いよいよ本格的なブロードバンド時代に突入した。右のデータにもあるとおり、オンラインゲームをブレイしたいと考えるユーザーは、新しい楽しみを求めている。見知らぬ人と人が繋がっていく感じは、今までのゲームにはなかったものだ。斬新なアイデアと新技術を大いに生かせるこのジャンルには、大いに期待が持てるといっていいだろう。

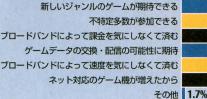
ゲームハードウェアのネット接続でのゲームプレイ意向

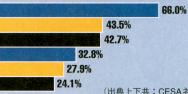
質問:テレビゲーム機専用のネットワークゲームをするために、 テレビゲーム機をインターネットにつないで遊んでみたいと思いますか?

8.4% 19.0% 遊びたい まあ遊びたい

29.5% どちらとも 言えない **24.3**% あまり遊びたいと 思わない **18.8%** 遊びたいとは 思わない 調査対象者は、インターネット利用者で、ふだんからゲームをプレイしている人々。この時点では、現在よりもずっとネット対応ゲームが少なかったことを考慮して結果をとらえてほしい。







上記の回答者のうち「遊んでみたい」「まあ遊んでみたい」と答えた人の意見。ネットワークゲームに期待する一方で、これまでは通信環境の不備が障害になっていたこともわかる。

(出典上下共:CESAネットユーザー調査報告書・ 第三集 ~2001年秋調査~)

7

ゲーム業界はどんな人間 を求めているのか?

ゲーム作りには、当然専門知識や技能は欠かせない。ただ、実際にゲーム制作関係者に聞くと、みな「それだけではダメ」と言う。知識や技術は当然として、人としての素質も重要な要素だと言うのだ。たしかに、ゲームは人と人との共同作業でできあがるもの。コミュニケーション能力、責任感などが非常に重要になるわけだ。

ゲーム業界人やゲーム系専門学校の関係者に、どんな人が業界から求められているのかを伺い、まとめたのが下の表だ。がむしゃらに知識を詰め込むことだけが勉強ではない。日々の生活の中で人間性を磨くことも、また大切な勉強なのだ。

●バランス感覚のある人、人の「痛み」のわかる人 (専門学校関係者)

●人とコミュニケーションをうまく取れる人

(ゲーム開発者)

●社会人として常識ある人 (ゲーム開発者・他)

●旺盛な好奇心を持つ人 (ゲーム開発者、経営者)

● (学生時代に学ぶ)基礎的な学問や知識を持った人 (ゲーム開発者、専門学校関係者)

●誰にも負けない自分だけの武器(能力)を持つ人 (ゲーム開発者)

●自分なりの目標を設定できる人 (ゲーム開発者)





ゲームメーカーの採用基準には各社でとの方針があるし、本人の適性もあるため、一概にどの選択肢が正しいとは言い切れない。たとえば大学での目的は学科分野の修得なので、ゲーム作りに直接必要な知識を十分に学べるとは限らない。その一方、専門学校では短期間でゲーム作りの技術を学ぶことができる。夜間コースが用意されている専門学校もあるので、大学生や社会人が通い、より専門的な知識を学ぶという選択もある。なお、左関最下部の独学で業界を目指すルートは、現状ではあまり成功例がない。もちろん実力があれば可能性はあるが……。基本はやはり、大学や専門学校で一般教養や専門知識を学んだ後に業界入りするというルートだ。

ゲーム系専門学校って どんなところ?

ゲーム作りに必要な知識と技術を教える専門学校は、目標を絞ったカリキュラムがバッケージされているのが特徴。また、都道府県の認定校であれば学割も受けられるし、一定条件を満たす学部を卒業すれば「専門士」という資格を得られる学校もある。

就学のパターンは各校で異なるが、基本は平日の朝から夕方までを授業や実習時間にあてる全日制。社会人や大学生も通えるように、夜間や短期間に授業を行う学科を設けている学校も多い。授業以外にも、独自の発表会やゼミ・海外研修などを行ったり、遠方からの入学者のために学生寮を提供(または斡旋)してくれる学校も。学校それぞれに、特色ある方法で学生を応援してくれている。

| | | 修了期間 | 対象 |
|-----|-----|----------|-------------|
| 7 | 全日 | 2年/3年 | 高校(大学)卒業者 |
| ス設 | ±Π | 1年 | 2年/3年コース卒業者 |
| 定の例 | 夜間 | 3か月~1年程度 | (学校により異なる) |
| | 1文间 | 3か月~1年程度 | 大学生や社会人など |

| | スタイル |
|---|------------------------------------|
| | 主に高校を卒業した人が、朝から夕方までみっち り勉強するコース |
| 者 | 通常コースでは学び足りない人が、さらに研究を 重ねるコース |
| | 短期集中で仕上げる速成コース。対象者は学校ごとにさまざま |
| | |

昼間は大学や会社に行き、夜はゲームの専門知識 を学ぶアフタースクール

新入生に望むことは?

技術への欲望、コミュニケーションおよび自己表現能力/ やり遂げるまで諦めない気持ち/自分の答えを明確に主張 できる人間であって欲しい/自分を高めるための努力/必 ず成功するという目的意識をしっかりと持つ

新入生のおもしろエピソードは?

勉強もそこそこにゲームに没頭。「研究」熱心過ぎて少々問題が……/体験入学に複数回参加。熱意に期待したが、クリエイターの意識はなく単なるいちゲーマーに過ぎなかった/専門学校を退学後、他の専門学校に再度入学するケースが増えている/入学前に高価な機材やソフトウェアを自前で用意していた学生がいた/コミュニケーションをうまく取れない学生が増えている? 挨拶しようよ!/50歳以上の高年齢な方が入学/課題を出しても好きな美少女キャラしか描いてくれない学生が……

10

専門学校を選ぶときの コツは?

一番のポイントは、とにかく自分に合った学校を選ぶこと。そのために、まず「自分はゲーム業界で何がしたいのか」をじっくりと考えてほしい。そうすれば後は、その目的に合致したコースのある学校を探し、通学範囲や校風、生活スタイルなどの条件で絞り込んでいくだけだ。ここで学校の情報集めが重要になるが、専門学校に資料請求してみるのがオススメだ。ハガキを出したりするだけで、情報量も正確さもピカイチのパンフレットが手元に届く。また、体験入学を行っているところも多いので、それらを利用して事前に十分検討していけば、きっとビッタリな学校が見つかるはず。そうすればあとは、夢のゲーム業界目指してがんばるのみだ。ファイト!

学校選びのポイント

- ●希望の職種に合った学科や コースがある
- ●授業時間が自分の生活環境に合っている
- ●学校内の設備が整っている
- ●就職に役立つ技術や知識を教えてくれる
- ●卒業生の就職状況が良い
- ●校風が自分に合っている



)次ページから始まる 学校リストや 資料請求ハガキも活用しよう!

全国ゲームスクールカー 2002 WER版ガイドと

日本全国のおすすめゲームスクールをピックアップ! 設置コースや校風を見極めて、キミにぴったりの学校を探そう! まずは資料を取り寄せて検討してはいかがかな?

※コース名は狭義でのゲーム関連のみを掲載(ネットワーク技術などは除外)。 コース名のすぐ後ろの() 内の人数は、そのコースの生徒数です。なお、掲載しているもの以外にも分校や姉妹校、グループ校などがある学校もあるので、各学校のホームページやパンフレットにてご確認ください。

WEB版ガイドと リンク集は

CAMESPOT C!!

このコーナーの情報も、もちろんGAMESPOT/ JAPANに同時掲載されている。各学校のホーム ページにワンクリックで行ける便利なリンク集や、 この特集に関するアンケートもあるよ!

SPOT/ Dホーム ク集や、

http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

専門学校デジタルステージ札幌

- 住所 〒065-0015 札幌市東区北15条東6-231
- 電話 0120-607-033 URL http://www.yoshida-g.ac.jp/
- ●コース名 3DCG学科(3DCG専攻)(3年制)、メディアクリエイティブ学科(ゲームグラフィックス専攻、ゲームプログラミング専攻)(2年制) ●特徴 SOFTIMAG E;XSIとMaya、2つの認定校制度取得。プログラミングはCとDirectXが中心です。

北海道情報学園 札幌テクノパーク専門学校

- (<u>住</u>所) 〒004-0015 札幌市厚別区下野幌テクノパーク1丁目
- 011-807-6400/0120-310-296 (IR) http://www.sta.ac.jp
- ●コース名 マルチメディア科 (40名)、情報システム科 (80名)、応用情報工学科 (20名) ●特徴 IT関連集積基地札幌テクノバークに開校している。コンピュータで 何ができるかを見つけ出す。明日の人材を育成するコンピュータの総合専門学校。

東北電子専門学校

- 住所 〒980-0013 仙台市青葉区花京院1-3-1
- 電話 0120-373-501 URL http://www.jc-21.ac.jp/
- ■コース名 ゲームソフトクリエーター科(2年)、ゲームソフトエンジニア科(3年)特徴 コンピュータの基礎からゲームプログラミング、ムービー制作までゲームを幅広く修得。

WiZ国際情報工科専門学校

- (世所) 〒963-8811 郡山市方八町2-4-15
- (12 024-956-0030 URL http://www.wiz.ac.jp/
- ●コース名 ゲームシステム科 (40名) (ゲームプログラマコースなど) (40名)、ゲームエンタテインメント科 (10名)、デジタルアーツ科 (3DCGコース) (30名) ●特徴 CESA会員校として、東京ゲームショウに出展。プログラミング・CG技術を習得。

太田情報商科専門学校

- 住所 〒373-0812 太田市東長岡町1361
- 電話 0120-168-109 URL http://www.ojs.ac.jp/
- ●コース名 ゲームクリエイタ学科、マルチメディア学科、Digitalコンピュータグラフィックス学科(合計300名) ●特徴 学生が24時間自由に使用できるマルチメディアセンターや最先端の設備環境が整っています。

アクト情報ビジネス専門学校

- **住所** 〒114-0013 北区東田端1-4-4
- ■コース名 マルチメディア科(ゲームデザインコース、デジタル映像アートコース、 CGアニメ・コミックコース)(合計40名)●特徴 充実した実習環境と親身の指導で、デジタルコンテンツのクリエイターを育成。

アミューズメントメディア総合学院

- 住所 〒150-0011 渋谷区東2-29-8
- 電話 0120-41-4600 URL http://www.amgakuin.co.jp/
- ●コース名 ゲームクリエイター学科、声優タレント学科など(東京校400名、大阪校300名)●県外校 大阪校 ●特徴 在学中からメーカーの製作現場で実習するワークシップ制度など、業界に最も近い学校!

コナミコンピュータエンタテインメントスクール

- **(注)** 〒150-0002 渋谷区渋谷2-12-15
- (福語) 0120-816-573 (URL) http://www.konami.co.jp/school/
- ●コース名 ブログラム専攻、CG専攻、サウンド専攻 ●県外校 大阪本校 ●特徴 コナミが運営するゲームクリエイタープロ養成スクール。これまでに280名以上の卒業生コナミ入社実績がある。

総合学園ヒューマン・アカデミー ゲームカレッジ

- 住所 〒169-0075 新宿区高田馬場4-4-2
- 電話 0120-89-1588 URL http://www.athuman.com/game/
- ●コース名 ゲームプログラム専攻、ゲーム企画専攻、ゲームCG専攻など ●県外校 札幌、仙台、名古屋、大阪、神戸、福岡 ●特徴 全国主要7都市に展開し、制作現場の ニーズを反映したカリキュラムが特徴。大物ゲストの「フォーラム」も定期的に実施。

千代田工科芸術専門学校

- **(1)** 〒110-0004 台東区下谷1-5
- 0120-252-252 IRI http://www.chiyoda-gakuen.ac.jp/
- ●コース名 ゲームデザインコース、ゲームプログラムコース、キャラクターデザインコース、CGクリエーターコース ●特徴 現場重視の実践教育で時代が求めるクリエイターを育成。

デジタルアーツ東京

- 住所 〒171-0021 豊島区西池袋2-38-8
- 電話 0120-329-081 URL http://www.dat.ac.jp/
- ●コース名 ゲームクリエイティブ学科、CGクリエイティブ学科など(合計100名)
- ●姉妹校 デジタルアーツ仙台 ●特徴 ゲーム会社との提携やゲーム制作プロジェクトへの参加により、在学中デビューをめざす。

デジタルエンタテインメントアカデミー

- (住所) 〒169-0074 新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル4,5F
- (REE) 03-5330-2870 URL http://www.d-e-a.co.jp/
- ●コース名 プログラムエキスパートコース、グラフィックデザインコース (2年全日制:230名、3年午前部:80名)、マスターコース (1年全日制:50名) ●特徴 一流メーカー23社の協力で運営。現場と同等の機材で業界が必要とする人材を育成。

デジタルハリウッド The School for Your Future

- 住所 〒101-0062 千代田区神田駿河台2-3 DH2001Bldg.
- 電話 0120-386-810 URL http://www.dhw.co.jp/
- ●コース名 CG系などの分野別で20コース以上(初心者対象)。ナムコとの共同スクール「ナムコゲームラボ」もあり。 ●県外校 渋谷校ほか全国各地、海外校あり。●特徴 ゲーム制作に必要なスキルを基礎から習得。企業内で実践を学ぶインターンシップもあり。

東京川・会計専門学校

- **住所** 〒130-8565 墨田区錦糸1-2-1
- ●コース名 ゲームクリエーターコース、CGクリエーターコースなど ●姉妹校 専門学校 日本スクールオブビジネス、専門学校 日本スクールオブビジネス21 ●特徴 プログラミング、ゲームデザイン、キャラクター設定、マーケティングなど全般を学ぶ。

料金受取人払

渋谷局承認

9016

差出有効期間 平成16年1月 1日まで ●切手不要● 50-8790

028

東京都渋谷区恵比寿南3-9-4

バンタン電脳情報学院

入学事務局行

2002-6/14 DC

իլիիվիսկՈրվիսիսիՈւիցեցեցեցեցեցեցեցեցեցե

EEII "DVDビデオ&パンフレット"請求ハガキ(無料)



郵便はがき

450-8789

155

名古屋市中村区名駅

3 - 24 - 15

差出有効期間 平成15年3月 31日まで

3151

料金受取人払

名古屋中央局 承

認

●切手不要

学校法人 河合塾学園 トライデント コンピュータ専門学校 トライデント デザイン専門学校

総合入学事務局

իլելիվիակվերիվիլիիվիվակցեցեցեցեցեցեցեցեցե

| ※郵便番号 フリガナ | 10777 | C C BD/ (1 | ., | | | | |
|---------------|-------|---------------|-----|------------|------|----|------|
| 氏 名 | | | | | (| 歳) | 男・女 |
| 住 所 | Ŧ | - 都道 府県 | | T (|) | _ | |
| e-mail | | | (a) | | | | |
| 高校名 | | 都道 府県 | | 立 | | | 高等学校 |
| | | 平成 | 年3月 | 月卒業予定 | ご・卒業 | | |
| | 科 | | 年 | 担任名 | | | 先生 |

学校法人 河合塾学園

トライデント コンピュータ専門学校 トライデント デザイン専門学校

一 興味のある学科に✓をつけて下さい。(複数可)

| トライデントコンピュータ専門学校 | |
|------------------|------------------|
| □ゲームサイエンス学科 | □情報処理学科 |
| □CGスペシャリスト学科 | □情報システムプロ学科 |
| □CGイラスト学科 | □インターネット学科 |
| □ミュージック学科 | □パソコン実務学科 |
| □高度情報学科 | □CADオペレーター学科 |
| トライデントデザイン専門学校 | |
| □建築インテリア学科 | □ゲーム・CGデザイン学科 |
| □グラフィックデザイン学科 | □インテリアCAD学科 |
| □雑貨クリエイト学科 | □家具・ディスプレイデザイン学科 |
| □メイクアップデザイン学科 | □ビジュアルイラスト学科 |

(2) あなたは高校卒業後の進路についてどのようにお考えですか?()トライデントを第1志望とする ()大学・短大と併願する

()他の専門学校と検討する ()就職と専門学校を検討する ()未定



外国語専門学校 ホテル・サービス事業専門学校 スポーツ健康科学専門学校 コンピュータ専門学校

デザイン専門学校

トライデントコンピュータ専門学校 トライデントデザイン専門学校 2002年6月発行 🗓

マル秘DVD&パンフレット

無料プレゼントハガキ

PS2でも見れる!!

※DVDプレゼントのみ高校3年生以上に限ります



申し込み方法

必要事項を記入してポストに投函してください。 パンフレットとともに"マル秘DVD"を無料プレゼントいたします。

入学願書受付中!

※志望学科の□に印をつけてください(必ずご記入ください)

2003 COURSE

| □ ゲームプログラム科 | [2年] | □ ゲームサウンド科 | [2年] |
|--------------|------|-----------------|------|
| □ ゲームグラフィック科 | [2年] | □ ゲームクリエイター総合科 | [3年] |
| □ イラストレーション科 | [2年] | □ EXゲームプログラム科 | [3年] |
| □ ゲームプランナー科 | [2年] | □ EXゲームグラフィック科 | [3年] |
| □ ゲームライター科 | [2年] | ※EX科は新聞奨学生対応です。 | |
| \ | | | |

>>お友達ご紹介欄

お友達で"マル秘DVD&バンフレット"が欲しい方がいらっしゃいましたらご紹介ください。

| フリガナ | | | |
|---------|--------|------------|---|
| 氏 名 | | | 1 |
| | | 年齢()才 | 3 |
| ₹ | 自宅企 | | |
| フリガナ | | | |
| | 都 道 | | |
| /a == | 府 県 | | |
| 住 所 | | | |
| | | | |
| | | | |
| 携帯・PHS | e-mail | | |
| フリガナ | | | |
| 学校名 | | □ 在 □ 中 | |
| 7 1X 12 | 立 | 学年()年 🗆 卒 | |

東京ゲームデザイナー学院

- **住所** 〒151-0053 渋谷区代々木3-57-6
- 03-3370-2720 URL

●コース名 ゲームクリエイター科、ゲームキャラクターデザイナー科など(合計約3,000名)
 ●姉妹校 名古屋ゲームデザイナー学院、大阪ゲームデザイナー学院
 ●特徴 徹底した実践主義で5年連続でゲーム会社に100名以上の就職者を輩出。

東京テクニカルカレッジ

- 住所 〒186-0002 国立市東1-15-5
- 面話 03-3360-8855 URL http://www.tera-house.ac.jp/

●コース名 ゲームCG科、ゲームプログラミング科(定員各40名) ●姉妹校 東京 工科専門学校 ●特徴 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント提供の開発機器も導入。CESA加盟校。

東京デザイナー学院

- **住所** 〒101-0062 千代田区神田駿河台2-11
- ●コース名 ゲームクリエイター科(160名)●姉妹校 東京ネットウエイブ●特徴 ゲームグラフィックを中心に、即戦力としてのスキルを総合的に学ぶことができる。

学校法人豊樹学園 東京コンピュータ専門学校

- 住所 〒161-0033 新宿区下落合1-1-8
- 電話 0120-033-227 URL http://www.tokyo-computer.ac.jp/

●コース名 ゲームクリエイター学科、CGクリエイター学科、エンタテインメントブロデュース学科など(合計70名) ●特徴 学科の枠を取り払い実際にゲーム作成を体験し、技術や共同作業の進め方や責任感まで総合力を身に付けます。

東放学園 東放学園専門学校

- **住所** 〒168-0063 杉並区和泉2-4-1
- (III) 0120-343-261 (III) http://www.tohog.com/
- ●コース名 デジタルアニメーション科(40名)、デジタル文芸科(50名)
- ●特徴 デジタル技術を駆使したアニメ、CGの制作やゲームシナリオ制作のテクニックを学ぶ。

日本ゲームソフト学院

- 住所 〒101-0061 千代田区三崎町3-4-9
- 電話 03-3261-8211 URL http://www.tag.co.jp/
- ●コース名 プログラム科、グラフィック科、ゲームデザイン科、デジタルサウンド科など(合計300名)●姉妹校 東京アニメーター学院、大阪アニメーター学院 ●特徴 初心者でもゲームデザイナーとして就職できるまで、現役の教師が徹底指導。

日本工学院専門学校

- **住所** 〒144-8655 大田区西蒲田5-23-22
- (III) 0120-123-351 (III) http://www.neec.ac.jp/

●コース名 マルチメディア科、マルチメディア科三年制、総合アニメーション科など(合計730名) ●姉妹校 日本工学院八王子専門学校、日本工学院北海道専門学校 ● 特徴 Maya搭載のSiliconGraphicsなど最先端の環境でクリエイターを育成します。

バンタン電脳情報学院

- 住所 〒150-0011 渋谷区東3-22-14
- 電話 0120-51-0505 URL http://www.vantan.co.jp/dennoh/

●コース名 ゲームブランナー科、ゲームグラフィック科、ゲームブログラム科、ゲームサウンド科、ゲームライター科など(合計495名) ●特徴 1.ブロ講師、2.業界ニーズの授業内容、3.少人数制が特徴の今年11周年を迎えた伝統校。

代々木アニメーション学院

- **住所** 〒151-0053 渋谷区代々木1-31-11
- (120-310-042 URL http://www.yag.ac.jp/
- ●コース名 ゲーム・クリエイター学部(CGデザイナー科など)(東京校合計530名)
- ●姉妹校 大宮校、横浜校など全国各地にあり。専修学校マルチメディア・アート学園など●特徴 本学院は「超マシーンな人間クリエイターの育成」を理想としています。

神奈川情報文化専門学校

- **住所** 〒220-0072 横浜市西区浅間町2-105-8
- 電話 0120-557-754 URL http://www.kccollege.ac.jp
- ●コース名 総合マルチメディア科 (40名)
- ●特徴 ゲーム・CG・DTM・DTV。個性豊かな人材を3年間で育成。東京ゲームショウ2002秋/出展決定。

コンピュータ総合学園HAL

- 住所 〒450-0003 名古屋市中村区名駅南1-28-14
- 電話 052-551-1001 URL http://www.hal.ac.jp
- ●コース名 4年制課程(ゲーム制作学科、ゲーム開発学科)、2年制課程(ゲーム学科)
- ●姉妹校 コンピュータ総合学園HAL大阪校 ●特徴 IBM・任天堂・マイクロソフトとの提携でハード・ソフト両面のサポート体制を完備。

トライデントコンピュータ専門学校

- (注所) 〒450-0002 名古屋市中村区名駅3-24-15
- ●コース名 ゲームサイエンス学科、CGスペシャリスト学科(合計371名) ●姉妹校 トライデントデザイン専門学校 ●特徴 ゲーム協会「CESA」の人材育成委員会の加盟などトライデントならではの業界ネットワークがあります。

トライデントデザイン専門学校

- 住所 〒453-0014 名古屋市中村区則武1-15-3
- 電話 0120-760-426 URL http://www.tc.kawai-juku.ac.jp/
- ●コース名 ゲーム・CGデザイン学科(36名)・グラフィックデザイン学科(87名)
- ●姉妹校 トライデントコンピュータ専門学校 ●特徴 技術・感性・ビジネスセンスを兼ね備えたプロデザイナーを育成する。

京都コンピュータ学院

- 住所 〒606-8225 京都市左京区百万遍上ル
- 075-722-8686 URL http://www.kcg.ac.jp/
- ●コース名 ゲーム開発科(全日制2年)(80名)、メディア情報学科ゲーム開発コース(全日制3年)(20名) ●特徴 現役ゲームクリエイターの指導で技術を磨き、新世代ゲーム開発のプロを育成します。

ECCコンピュータ専門学校

- 住所 〒530-0015 大阪市北区中崎西2-3-35
- 電話 0120-000-544 URL http://www.ecc.ac.jp
- ●コース名 ゲーム開発研究コース、ゲームクリエイターコース
- ●特徴 小人数クラス制と実習時間に講師が出て指導するWチューター制が本校の特長です。

学校法人コミュニケーションアート 大阪コミュニケーションアート専門学校

- **住所** 〒550-0013 大阪市西区新町1-32-1
- (III) 0120-121-807 (III) http://www.oca.ac.jp
- ●コース名 デジタルクリエーティブ科ゲームクリエーターコース (110名) ●姉妹校 東京、福岡に姉妹校あり ●特徴 業界初!24時間使用可能な最先端の機材と、一流ゲーム・CG業界の支援で精鋭な人材を育てます。

大阪情報コンピュータ専門学校

- 住所 〒543-0001 大阪市天王寺区上本町6-8-4
- 電話 0120-198-014 URL http://www.oic.ac.jp/
- ●コース名 総合情報メディア学科、メディアアート学科、マルチメディア学科
- ●特徴 ゲームの企画、デザインからプログラミングまで、最新技術でゲームの可能性を発見しよう。

日本情報学園 コンピュータ日本学院専門学校

- **住所** 〒533-0031 大阪市東淀川区西淡路1-3-12
- (III) 06-6325-8200 (III) http://www.cong.ac.jp/
- ●コース名 ゲームトータルエンジニア専攻(40名)
- ●特徴 ゲームブログラムに必要なコンピュータ言語を学び、映像、音声など多彩な分野の知識を身に付ける!

神戸電子専門学校

- 住所 〒650-0002 神戸市中央区北野町1-1-8
- 電話 078-242-0014 URL http://www.kobedenshi.ac.jp/
- ●コース名 エンターテインメントソフト専攻(3年)、ゲームソフト専攻(2年)
- ●特徴 プログラミングの基礎から3Dゲーム、ネットワークゲームの理論まで、総合的に修得。

KCS福岡情報専門学校

- **佳**丽 〒810-0003 福岡市中央区春吉1-11-18
- (1) 092-711-0401 (III) http://www.kcs-f.ac.jp/
- ●コース名 マルチメディア科ゲームプログラムコース (40名) ●姉妹校 KCS北 九州情報専門学校 ●特徴 ゲームに関するプログラム技術や製作技術を学び、新しい世界を創造できる技術を修得し、幅広い分野で活躍できる技術者を目指します。

受付予約開始!

やってみよう! そこから"クリエイター"への道が始まる。

いろいろ悩んでも、答えは出ない。まずは、やってみる。

遊びを学ぶ、遊びながら学ぶ。それがバンタンの体験遊学!!

● ● ゲームプランナー科1年 水草 紘明ゥンの場合

っていたんですよ。でも、バン タンのように楽しい学校生活 じゃなくて(笑)。夏休みのサ セミナーに参加したのが、 僕の人生を変えてくれました!













現役プロ講師から 直接指導!

ドルバッキーヨウコ 講師 多靡美卒業後、コナミ(株) でゲーム制作に携わる。 ドルバッキーヨウコとし てテレビ朝日の番組「D's Garage21」でも作品が 評価された。「ディジタル イメージ」の会員で、モー ニング娘。の有料HPなど を手がける。現在はフリ ーランスとして活躍中。

サマーセミナーで 友達がたくさん できた!!

いろんな地方からの 友達もいっぱいで安心。 次また『バンタン』で 会おうって約束したんだ!



SUMMER SEMINARYS

2002バンタンサマーセミナー!!

ゲームプログラム科

game program course



『ゲームプログラマー』を目指すなら!



コミュケーケースを受け、アータンのコン・ロケーケーをは、アーターのでは、アーカーのでは、アー

ゲームグラフィック科

game graphic course



『ゲームグラフィッカー』を目指すなら!



グは、では、からいないないない。とるるでは、での「絵」では、での「絵」では、ターのでは、ター

イラストレーション科(

illustration course



『イラストレーター』を目指すなら!



ゲームプランナー科

game planner course



『ゲームプランナー』を目指すなら!



ゲームライター科

game writer course



『ゲームライター』を目指すなら!



ゲームサウンド科

ame sound course



『サウンドクリエイター』を目指すなら!



200277-227- *

* course

* schedule

A日程 8/2(金)&3(土) B日程 8/5(月)&6(火)

C日程 8/7(水)&8(木)

D日程 8/9(金)&10(土)

※各日程両日とも 10:00~17:00

★ サマーセミナー参加予約方法 ★

まずは、『学校案内パンフレット』をお申し込みください。 『サマーセミナーパンフレット』を同封し、お送りします! そちらに、詳しい内容と参加ご予約方法をお知らせします。

パンタンDVD&パンフレット 学校案内パンフレット 無料プレゼント!!

※DVDプレゼントのみ高校3年生以上の方対象で



ゲームクリエイターの 『極意』満載!

ゲーム業界の違人たちからの 「極意」がいっぱい! DVDならではの、「生の声」と 「情熱」が伝わります。

パンフレットでは「就職実績」と「楽しい学校情報」満載!

パンフレット&DVD申込方法

┗ 本ページ中綴じハガキ

無料!

プリーダイヤル 0120-51-0505 ※ケイタイ・PHS対応

マンターネット www.vantan.co.jp/dennoh/

ケイタイ サイト www.vantan.co.jp/dennoh/i/

FAX 03-3710-7062 ► ※ハガキに必要事項を記入して送信ください。

を 夜間・休日専用 資料請求ダイヤル 03-5972-5558

※その他お問い合せ等も、上記フリーダイヤルにてお気軽にどうぞ。

地区ガイダンスε模擬面接

無料!

7月13日(±) 沖縄 7月20日(±) 札幌/博多 7月21日(日) 博多 7月27日(±) 福島/熊本

★地区ガイダンス 10:00~/14:00 ★模擬面接 本 12:00~/16:00

予約方法 上記フリーダイヤル・インターネットにて受付けています。

入学願書受付中!

八丁丁里脚情報学院

5一ムならトライデント

RECRUIT

【企業実習】で、そのまま就職に成功! (株)日本一ソフトウェア

ゲームプログラマーに内定!

ゲームプログラマー専攻 高原史仁くん 2年生の時、同社に企業実習をしました

その際の雰囲気や商品(ゲーム)に対する姿勢を見て「ぜひ!ココで働きたい!」 と感じました。将来はメインプログラマーになってブランナーの仕事にも 携わっていきたいと思ってます。



今話題の【Java™プログラマー】を育成。

■就職実績/ (株)カプコン (株)サクセス・(株)サン (株)ソニックパワード (株)日本一ソフトウェア ハート電子産業(株) (株)彩京…他多数

MOTION CAPTURE

3Dゲーム制作でプロ仕様の 【モーションキャプチャー】導入。



INSTRUCTOR &TEXT

【元ゲーム会社】のクリエイターが講師! さらにテキストも本校オリジナル!

ゲームクリエイター 後藤洋平 先生

- ●ゲームサイエンス学科(昼間3年/男女) ●ゲームプログラマー専攻 ●ネットワークゲーム専攻 ●ゲームプランナー専攻 ●Java™プログラマー専攻
- ●CGスペシャリスト学科(昼間3年/男女)
- ●3DCGアニメーター専攻 ●ゲームCGデザイナー専攻
- ●CGイラスト学科(昼間2年/男女)
- ●ミュージック学科(昼間2年/男女)
- ●高度情報学科(昼間3年/男女)
- ●情報処理学科(昼間2年/男女)
- ●情報システムプロ学科(昼間2年/男女)
- ●インターネット学科(昼間3年/男女)
- ●パソコン実務学科(昼間2年/男女)

学校法人 河合塾学園

●CADオペレーター学科(昼間2年/男女)







無料体験入学

トライデントの教育内容を 実感していただけます。 数多くのスケジュールを 設定しております。 日程はお問い合わせください。

トライデント コンピュータ専門学校

【CGアーティスト】 村松秀幸先生

Alias Studio, Maya0 テクニカルアドバイザー

> 3Dアニメーション担当 Maya 3DCG担当

目標へ到達する過程での 失敗は全然恐くない



今、自分の人生を振り返ってみると、とにかく波乱万丈であったとつくづく感じます。 故郷を18歳で出て、24歳までは東京。その後は11年間ニューヨークに住み、仕事 をして、今は名古屋で5年。いろんな仕事をして、いろんな人に会った。当然途方に 暮れっぱなし。一つの成功のために10の失敗が常に付きまとう。数えきれない失敗 を繰り返し、一つ利口になり、次は失敗しない。そんな積み重ねが、自分の経験と 人生観につながると思う。いろんな駅に停まり、たとえ道草をしてても、自分の レールは一本。自分のきめた目標に向かって進むことが、一番大切だと思います。 まあ僕の場合は、道草人生。さあ次はどこに行こうかな。



Mayaによる講師作品





Mayaによる講師作品

デザイン専門学校だからできる充実カリキュラム! 最新設備で「Maya」を使った業界直結の教育!

世界水準の3Dソフト「Maya」を動かすための最新のハイエンドマシンを 完備。初心者の方でもマスターできる内容で基本からしっかりと学ぶ カリキュラムを用意しています。さらに、デザインの専門学校だからできる デザイナーの基礎的な力を学ぶアナログの講座も充実しています。

- ●ゲーム・CGデザイン学科(昼間2年/男女)
- デームキャラクター専攻 ●CG専攻 ●デジタルサウンド専攻 ●デジタルアニメーション専攻
- ●建築インテリア学科(昼間3年/男女)
- ●グラフィックデザイン学科(昼間3年/男女)
- ●雑貨クリエイト学科(昼間2年/男女)
- ●メイクアップデザイン学科(昼間2年/男女)
- ●インテリアCAD学科(昼間2年/男女) ●家具・ディスプレイデザイン学科(昼間2年/男女)
- ●ビジュアルイラスト学科(昼間2年/男女)

無料体験入学

トライデントの教育内容を 実感していただけます。 数多くのスケジュールを 設定しております。

日程はお問い合わせください

学校法人 河合塾学園

トライデント デザイン専門学校



020 0 1 20 - 7 6 0 4 2 http://www.tc.kawai-juku.ac.jp

GAMECUBE / GAMEBOY ADVANCE

ゲームキューブ本体の値下げもあって、そろそろ買おうと 思っている人も多いんじゃないかな。どんなソフトがある のかは、この『ゲームキューブマガジン』でチェックしてね。 もちろんGBAソフトも新作が目白押しだ!!

●P109 ············バイオハザード 0 ©© ●P110 ·····スーパーマリオサンシャイン(仮) **GC** ●P113 ·····マリオパーティ4 ©C

●P114 ····ファンタシースターオンライン エピソード1&2 GC

●P116 ·····・・・・・・ 黄金の太陽~失われし時代~ GBA P117 · · · · · · · ミッキーマウスの不思議な鏡 GC P117 ····ミッキーとミニーのマジカルクエスト GBA P120 ·····大戦R GBA ●P122····・プロ野球チームをつくろう!アドバンス GBA ●P122 · · · · · · · · · · · グレイテストナイン GBA ●P123 ·······················モンスターゲート GBA P123 ····· Natural2 -DUO- GBA





新たに発覚した事実に目を向けよ・

これまで推測でしか語られなかった謎 の男の正体が、レベッカたちS.T.A.R.S. が追う、脱獄中の元海兵隊員のビリー・ コーエンだったことが判明。今回はそれ についてと、そのほか写真から判明した いくつかの事実について紹介しよう。

今秋 発売产 · 完成度 ? %

未定

ジャンル**■ : Т (**(サバイバルホラー) 発売元■カプコン

プレイ人数■【人 ディスク枚数■未定

PKKUP 座席で待ち伏せるゾンビ 通路を通り抜けようとすると、それを 塞ぐように客席からゾンビが出現。場合

によっては挟み撃ちに遭うことも……。

PICKUP 天井の穴は複数ある!?

以前にも紹介した天井 の穴。写真を見比べても らえばわかるとおり、穴の あいている場所は複数あ るようだ。穴の形や大き さから見て、開けた本体 は同じ敵と推測される。



足場も壊れており、 大型の敵の予感

コーエンについて

「23人虐殺」の罪 で死刑判決を受け た元海兵隊少尉。 ぶっきらぼうだが 正義感に富む男だ。



© CAPCOM CO.,LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真は開発中のものです。



輝く「シヤイン」は次なるエリアへのパスポー

コインとともに獲得数が表示され る、太陽マークのエンブレム。以前 も軽く触れたこのマーク、どうやら 今回の冒険のカギを握るアイテムら しく、「マリオ64」でいう「パワース ター」と同じ役割を担っているらし い。「マリオ64」では獲得数によって 星マークのついた扉の封印を解き、新 たなエリアに進むパスポート的存在 だった「パワースター」。「シャイン」 と名付けられたこのアイテムも「パ ワースター」同様、獲得するのにある 条件が必要みたい。その条件って?



ちなみに「マリオ64」 の場合だと……

初めからコース上に配置されている もののほか、パワースターを出現させる 条件は「特定の敵を倒す」「誰かの頼まれ 事を解決する」「レースで勝つ」などさま ざま。今作での出現条件はどうなる?





マリオが背負ったポンプは、水をか けて敵を攻撃するだけにあらず! E3 の会場で判明した「ポンプの第2の使い 道」。それは水を地面の方向に噴射し て、ホバーのように浮遊する「移動手 段」としての利用法! さらにはローブ 上(?)で水を噴射することで、くるくる とコマのように回転しながら水をまき 散らすアクションも確認できた。ただ、 いずれも水流を利用することから、タ ンクの残量には気をつけたいところ。 当然、攻撃でも消費されるわけですし。



やっぱり乗れます! 頼れる相棒ヨッシー

アクションがメインのマリオゲー ムに出演するのであれば、乗れなき ゃウソでしょうというのが正直な感 想だった相棒のヨッシー。前回の記 事でその姿が確認できた彼ですが、 やはり背中に乗って冒険できる模様 です。乗っている間は移動スピード がアップするなどの特典が!?











南国情緒あふれる「ドルピックタウン」のほか、島 にはいくつかの街が点在している。現在確認できて いるのは、大小さまざまな風車が見られるのどかな 街、工業地帯を思わせる鉄筋の街、レンガ造りのド ルピックタウンの計3カ所。写真のような立体感の ある広一いフィールドが、まだまだほかにも!

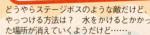




ウネウネ動く「ヘンなもの」、 街のヨゴレはこいつのしわざ?

街を汚した犯人探しを続けるマリオの前に現れた、茶色くてウネウネ 動くヘンなもの。ちょうどヘビのように鎌首をもたげて襲い来るこの生 物(?)は、マリオにそっくりという犯人が残していったもののよう。コ ールタールのような、ドロリとした質感がなんとも不気味な相手です。







「サンシャイン」でマリオができること

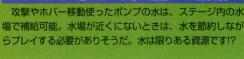
細わたり

泳ぐ



綱わたり中は自分からジャンプなどをし こちらは今回追加された新アクション 落ちないようでひと安心

ポンプの水は「水場」



フルーツは島の特

穫されるフルーツ は、マリオと同じく らいのジャンボサイ ズ。このバナナ1ふ さで、お腹いっぱい になっちゃいそう



エリアの移動はこの船で……?



街から街、エリア 間の移動方法は現在 のところ謎だけど、 別のエリアでも見か けたこの船がいかに も怪しい存在。マリ オ1人で動かせる?

でも健在。 C徐々にダメージを受けるので要注意。 でも健在。潜水中は息継ぎなしのままだがつての「水中面」で鍛えた泳ぎの技は今

踏みつぶす



方法。ヨッシーとの協力で、踏みつぶせ踏みつぶしは特定の敵にのみ有効な攻撃 る敵が増えたりすると楽しいかも

宮本さんの考える"ゲーム"とは いつまでも使える「遊びのツール」

みなさんは「何度も遊べるゲーム」と聞くと、どんなゲームを想像します? 1回のプレイではすべてのイベントが見られないゲーム? それとも、エン ディングがいくつも用意されているゲーム? 今回の「マリオ」は、シナリオ

の選び方でステージのレイアウトや設置物が かなり変化する「攻略するゲームではなく、 楽しめるもの」になっているという。これは、 宮本さんのゲーム制作の考え方を表したもの で、E3会場では「どうぶつの森+」を紹介す る際に「僕はゲームを『道具』だと思っていま す」と語っていた。「ゲームマニアやゲームメ ディアを否定するわけじゃないけれど、ゲー ムはもっと広い層に遊ばれるべき」として、 毎日ちょっとずつ楽しめる「攻略するという 感覚のない新しさ」をアピールしていた。



た「どうぶつの森十」 ん新しいと思うゲー

ムは道具」という宮本さんが「今いち ム」としてE3で (画面は北米版)

みんなでワイワイ楽しむ定番ソフト 多彩なミニゲームも開発順調!

マルオパーティー(仮)

任天堂が誇るパーティゲームの大本命、シリーズ最新作が「恒例の年末発売」に向け(?)、着々と準備中! 気の向いたときにみんなで楽しめるこのシリーズ、「遊びのツール」としては申し分ないソフトといえるだろう。コントローラ4つは必須!?





マリオパーティってどんなゲーム? というみなさんへ

ピーチ姫やドンキーコング、 ワリオといったマリオファミ リーが、パーティゲームでガ チンコ勝負! アナログステ ィックの傾け具合やボタン連 打、タイミング勝負といった 簡単なアクションで多彩なミ ニゲームが楽しめる……とい うのがその概要だが、「単純な だけに、負けると心底くやし い」というのがファンの意見。 50種を越えるミニゲームはシ リーズごとに総入れ替えなの で、前作の人気ゲームを越え るミニゲームの登場に期待し たいところです。



ミニゲームで コインを稼げ

バトルマスに誰かが止まるとゲームの 種類がルーレットにより選出され、コ インを賭けていざ勝負! コインは アイテムの購入などに使用する。

■ サイコロを振って マップを移動

マップにはボードゲームよろしくさまざまな仕掛けが用意されている。参加 人数が4人に満たないときは、コン ピュータがバトルに参加。





集めたコインでミニゲームの コレクションも可能!

ゲーム中で一度遊んだミニゲーム は、購入すればミニゲームのみを遊 ぶモードでいつでもプレイ可能。た くさん買うといいことがあるかもね。

止まったマスでイベントが発生

コインがもらえる「プラスマス」、逆に 取られてしまう「マイナスマス」のほか、 アイテム獲得のチャンスが得られる「ア イテムマス」やステージによって異なる 効果が起こる「?マス」など、イベントも さまざま。 労せずしてコインが稼げる1 人用ミニゲームが遊べるマスもあり。



転のチャンスもいっぱい。 しルートがある面も。逆 マップ内に乗り物や、隠

サシの勝負からタッグ**ま** なんでもありのミニゲー

ゲームは直接相手を攻撃して倒すもの、リングにボールをいくつ通せたかを競うもの、最後まで生き残った者が勝ち……などバラエティ豊か。基本は1位がコインを総取りできる4人対戦がメインだけど、1対3の変則マッチや2対2のチーム戦(誰と組むかはランダム)、残りターンが少なくなると可能な1対1の決闘など、対戦形式もイロイロ。



TOPIC

話題のカードe用 「マリオパーティ」 気になる内容やいかに?

以前からアナウンスされていたカードピリーダー用「マリオパーティ」。発売時期も現在のところ未定でどんなゲームが収録されるかも謎なアイテムだけど、もしかすると過去のシリーズの人気ゲームをアレンジしたものになるのかも。カードピの特性を考えると、対戦よりも記録を競うものがメインになる?詳細は判明し次第お伝えします。



ソニックチーム 「ファンタシースターオンライン」 総合プロデューサー

中裕司

「ネットワークトライアル」が始まっての手応えはいかがですか。

中 開始そうそう接続の問題が出ていますが、だからこそやってよかったな、と思っています。トライアル参加の方々から、いろんな情報がいっぱい集まってきてるので、ありがたいですね。こんなに協力してもらっていいのかな、って(笑)。本当に感謝してます。

編集部でも原因不明の回線切断がありましたけど、報告したほうがいいですか(笑)?中 もう、ぜひ。どういうタイミングでどうなったかと報告してください。情報が集まれば集まるだけ正確な検証ができますから。サーバーの問題ではないので、細かい情報がほしいんです。

――トライアル参加者に見てほしい部分ってありますか。

中 ゲームのチェックという意味では、普段やらないようなことをして、不具合が出た



不具合や意見は、トライアル専用ホームページからどんどん報告! 全部見てるぞ。

A PAUCELES

4人集めるのは大変だけど、マルチモード もできるだけプレイしてみよう。

ら報告してほしいです。普通に楽しむだけな ら、そんな大きな不具合って出ないと思うん ですよ。それから、マルチモードも遊んでみ てほしいですね。マルチモードを入れたのっ て、マルチでの不具合も見てもらえれば、と 思ったからなんです。

マルチの報告は少ないですか。

中 現状だと、画面が小さいっていうくらいかな? 友達を集めて遊ばないといけないので、ちょっと難しいのかもしれませんね。

---トライアルの終了時期は?

中 発売日のギリギリまで、できれば2、3 週間前まではやりたいですね。

トライアルには参加してるんですか?

中 自宅で参加してますよ。いろんなロビー を回って観察したり、遊んだりしています。 ようやくLV5になりました(笑)。

トライアルと製品版の違いは?

中 パラメータは全然違います。スペシャルウエボンもすごく出てると思うんですけど、あれは出現率を高くして、使ってもらってがグを発見しやすくしてるんで。限られた期間で、いかに製品の完成度を高めるかがトライアルの目的でもありますからね。

キャラクターの特性がすごく出てるよう に感じますね。HUnewearlの回避が高い!

中 そういうキャラの特徴は製品版とほぼ同じです。DCのときって、キャラによっては「不遇な扱いをされてる」って意見が多かったんですよね。せっかくハードが変わるんだし、調整の時間も十分あったので、バランスをきちんと取っています。トライアル参加の方からは、「フォース以外だとリバーサーが使えない、グランツが使えない」って苦情メールがいっぱい来てますけど。それは、各職業による差別化のための調整なんです。いま全体の意見を見つつ、最終調整をしています。

最後に発売日に向けて一言お願いします。 中 「PSO」を遊んだことがある人も、まだ

中 「PSO」を遊んだことがある人も、まだの人も楽しめるように作っています。コミュニケーション部分も強化してるし、オンとオフの中間として遊べるマルチモードも充実してます。「PSO」の基本理念である、協力プレイをぜひ楽しんでください。

2002年8月8日GC振



8月8日の発売が決定し、さらに期待が高まるGC版「PSO 1&2」。今回は5月31日より始まったネットワークトライアルより、DC版「PSO」からの変更点などを中心にお伝えしていこう。

ネットワークトライアルで発覚した新システム&新要素を紹介!

スペシャルウエポンのグラフィック変更や、新たなる探索エリア「エピソード2」などを中心に紹介してきたGC版「PSO 1&2」だが、ネットワークトライアルの開始により、新システム&新要素が発覚した!

そこで今回は、さらに遊びやすく、

さらに熱中度が増えたGC版「PSO 1&2」のファーストインプレッションをお届けする。DC版を遊び尽くしたハンターズも、もう一度ラグオルに立ちたくなること必至の新情報だ!トライアル開始直後に直撃した、中裕司氏インタビューもお見逃しなく!!

HANTASY STAR

既存キャラのコスチュームが増えた!

ついGC版で追加された新キャラクター3人に目がいってしまうが、DC版からのプレイヤーにとっては、愛着ある旧キャラの動向も気になるところ。その旧キャラ9人、まず最初のキャラクタークリエイト時点で変更があった。なんと各キャラクターともに、コスチ



コスチュームの増加はうれしい。

ュームの数が倍に増えているのだ。アンドロイドにいたっては、9種類が25種類に増えるという豪華仕様だ。ハンター、レンジャー、フォースといった職業はもちろん、種族によっても能力に調整が加えられているので、愛着あるキャラを使う楽しみもあるぞ。



が使えなくなっているようだ。

8月8日^{発売予定・完成度}?%

価格■6,800円

ジャンル■RPG (ネットワークRPG)

発売元■セガ/ソニックチーム

ブレイ人数■ ~4人 ディスク枚数■未定

URL■http://www.sonicteam.com/pso/ 対応機器■キーボードコントローラ、モデムアダプタ 備考■オンラインブレイ料金(30日600円,90日1,500円)



「ファンタシースターオンライン」正式稼働開始!!

エピソード2の歩き方はこうだ!

GC版の新たな探索エリア「エピソード2」は、一本道を進んでいくわけではないようだ。ハンターズが最初に降り立つ『中央管理区』では、『密林』「高



中央管理区

ら探索エリアを任意で選ぶ。のは『中央管理区』。ここか』がル・ダ・バル島で降り立つ

中央管理区。エリアに進める

山』『海岸』から好きなエリアを選んで探索ができる。そして3つの探索エリアのロックを外すことで、『中央管理区』エリアに進めるようになるのだ。









DC版の一部のユーザー間で問題になっていたアイテム交換が、確認しながらできるようになった。これで知り合ったばかりの人とのアイテム交換も安心だ。交換の仕方は簡単で、シティ



で交換したい人にアイテム交換を申し込み、相手がOKしてくれたら交換したいアイテムを選ぶ。相手のウインドウに交換アイテムが表示されるのを確認したら、"確定"を選ぶだけでいいのだ。



で。うまく活用したい。及に交換できるアイテムは

PHANTASY STAR ONLINE?

ネットストーカー撃退のギルドカード

トラブルなしのアイテム交換

よく知らない人とギルドカードを交換したあと、しつこくつきまとわれたり、メールをバンバン送られて困ったなんて経験をしてた人に朗報! 特定



困ったちゃんとギルドカードを交換してしまったら、『着信拒否登録』をしてしまおう。

の人からのメールを受けないように、 設定できるようになった。これでスト ーカーに悩まされず、ラグオルでの探 検を楽しむことができるのだ。



相手のギルドカードを捨ててしまったあとでも大丈夫。 着信したメールからも登録できるのだ。



中央管理区エリア

ドリマガ編集部 "Pian" ゲームキューブでラグオルを探検!

待ちに待ってたトライアル開始の5月31日!新キャラ3人には目もくれず、お気に入りのHUnewearlを選んでキャラクタークリエイトを始めてみたら、コスチュームが倍に増えてるっ!新コスチュームは色の系統は以前と同じだけど、後ろ

婆がセクシーだったりして随分イメージが違うのが多いみたい。で、早速接続してロビーに降り立ち、ロビーアクションを試してみると……。もうムチャクチャ多い/、やるな、ソニックチーム。でも、全部覚えるのは無理っぽいけど(笑)。

さてさて、最初はオーソドックスに森でも行きますか~、と、今まで全然情報が出てなかった「エピソード1」に行ってみる。お~、3周目でいきなりスペシャルウエボンが出ちゃいましたよ~。これは「トライアル」だけの仕様みたいだけどね(笑)。ここで気付いたのが、前号でも紹介した「ニューマンの不思議な能力」。立ち止まっていると、TPが自動的に回復していくのだ。メールの返事を書くために

立ち止まることが多いので、役立ちそう。 不思議な力はほかにもあるのかな? それ以外に気付いたことといえば、職業によるテクニック効果の違いだ。例えば、高レベルのHUnewearlと低レベルのFOnewearlがフォイエ1を使った場合、FOnewearlのフォイエのほうが断然効果が高い。これは協力プレイが重要になりそうだね。さて、次回は「エピソード2」のレポートをお届けです。お楽しみに!

Point 1 エピソード1の変更点は? (



GC版になってグラフィック能力が向上! スマントの影もバッチリ出でます!!

Point 2) テクニックの演出が変更!



たとえばシフタをかけてみると……。両手の先 が光る! なんかかっこいいぞ~。

int3) スペシャルウエポンが見つけやすい!



スペシャルウエポンのアイテムボックスが赤くなった! これでコッソリ独り占めは無理(笑)



既存武器の攻撃モーションも変わっているので、 グラフィック以外にも楽しみが増えてるよ。



E3でも紹介され、海外 でも話題のシリーズ続編 が、スケールアップして 登場! わくわく度倍増 の「冒険の楽しみ」に加え て、気になるニューフェ イスも紹介するぞ。

6月28日発売予定·完成度?%

晒格■4,800円

ジャンル■RPG

^{発売元}■任天堂 プレイ人数■ ~2人

JRL■http://www.nintendo.co.jp/

対応機器■ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル 備考■通信ケーブルを用いて対戦プレイが可能。

「新&進」化したエナジー さらに広がる可能性!!

冒険をサポートしてく れる未知の力、エナジー。

前作でも数々の力を身につけたが、今 作ではそれに加えてさらに多くの新工 ナジーが登場する。新しい力以外にも、 前作で登場したエナジーの活用法にエ 夫がこらされ、いろいろな使い方がで きるのも楽しみの1つ。使用頻度が低 かった前作のエナジーにも今作を面白 くする要素が隠されているのだ。

のフックに引っかけて綱を張 ることが可能な新しいカ『リ リース』。かけたロープの上 を綱渡りのように移動して塔 の上などに登っていこう。



小さな竜巻で木の葉などを吹き飛 ばす『スピン』。本作では、ツタを 動かして引きよせ、ターザンジャ ンプで移動できるようになった。





"自分で遊ぶ"楽しさを教えてくれる「黄金 の太陽」シリーズ。今作はその第二作目で、 前作「~開かれし封印」を遊べば物語をより 深く理解でき、育てたキャラの主要パラメー タや所持品も引き継げるのだが、単体でもむ ろん遊べる。マップも謎解きの手法も広がっ

た、この新たな世界の新要素を覗いてみよう。

HP 843 HP 976 HP 741

第4の仲間

水(マーキュリー)の属性を持ったエナジ

スト。どこか神秘的な雰囲気を持つ彼の、

謎に包まれた生い立ちは、やがて、今作の

主人公であるガルシアたちをも驚愕させる ことになる。やがて4人目の仲間としてパ ィに加わることになる彼の正体とは?

&召喚

自由度の高い戦闘システムはそ のままに、レベルアップしたポリ ゴンでグラフィックはより派手 に! さらなる戦闘エナジーも登場 するぞ。今作で探し出すジンは新し

い精霊となるが、データを継承 することで前作収集したジンを 使うことが可能に。召喚にもも ちろん変化が……。どんな美麗 な召喚シーンが展開されるのか!! ひと筋縄じゃいかない!? まったパズル要素



穴から蒸気がふきだすと栓のように地 面が持ちあがるようだが、間欠泉なの 木柱はどのように使うのだろう。

あらゆる場所に配置された謎 解きも、前作をはるかにうわま わる楽しさと、複雑さになって いるぞ。パズルを解いて敵を出 現させるなど、しかけのパター ンも増量。丸太などの障害物の 種類や、エナジーの種類も増え、 どの力を使用するかにも頭を悩 ませることになりそうだ。

前作では・・・・・・

以前は、4種類のジンを同属性ごとに複 数扱うことで16体の召喚が行えたが、今 作では新たな召喚がプラスされる。





背景も割れるほどの強力新召喚『アズ ール』!! ちなみに、ガラスのように割 れた背景はポリゴンで表現されている。



対応機器 GC-GBA ケーブル対応

仟天堂とディズニーの久しぶりのコ ラボレーションとなるこの「ミッキー マウスの不思議な鏡」は、ミッキーと 一緒に鏡の世界を旅するというアドベ ンチャーゲームだ。このゲームのほか とはちょっと違うポイントは、プレイ ヤーはミッキー本人を操作しないとい うところ。画面上のカーソルを動かし て、気になる部分をクリックすると、 ミッキーがその場所へ行っていろんな 行動を起こしてくれるのだ。鏡の世界 の謎に満ちた仕掛けをミッキーととも にクリアして、もとの世界へ戻ろう!





にリンクさせると、こちらのGC版でア イテムが追加されて、ちょっとおトク。

と変わっているが、 とのコミュニケーションをと る感覚はバツグン。一緒に冒 険するのが楽しくなるぞ

クリックすれば何かが起こる!

E3 - C

昨年のE3では写真パネルのみの出 展だった本作だが、今年はプレイアブ ル版が出展されていた。ちょっと変わ ったゲームなので、来場者はすぐにな じめない様子だったものの、しばらく プレイすると、楽しいミッキーのリア クションに誰もが大喜び。特に女性に は大いに好評だった。本誌担当も実際 にプレイしてみたが、ミッキーのファ ンじゃなくとも、このゲームを遊んで いると彼を好きになってしまうという のが正直な感想。楽しい気分になりた いのなら、ぜひ遊んでみよう。



じっくりと遊ぶタイプのゲームなので、どちら かというと日本人ユーザー向き!? 小さな子 どもたちにも優しい「キッズモード」も用意。

98

ゲーム中に起こるイベント のいくつかはミニゲームにな っている。シューティングゲ ームやリズムアクションなど、 いろいろと楽しそうなものが かなりたくさん用意されてい るようなので、お楽しみに。ゲ ームごとにミッキーが見せて くれるアクションにも注目!



そしてGBAにも? しかも連動だ?

ニーのマジカルクエスト

こちらはいつでもミッキ と楽しめるGBA版。その昔 スーパーファミコンで発売さ れた傑作アクションだ。「ウ ィザード」「ファイアーマン」 「クライマー」の3つの衣装を 使い分けながら、さらわれた プルートを助けよう!





君は知っているか!? 法廷を舞台に、被告の無罪を勝ち取る べく論戦を繰り広げる噂のタイトルを! 本作は昨年の10 月に発売され、話題となった「逆転裁判」の続編にあたるソフ トである。知らなかった人は下記の証言(?)を参照のこと。



「異議あり!」「待った!」の攻防戦 ~ツッコミこそが『逆転』の華~

法廷では証人の発言から矛盾点を 探し出し、その主張が正しいか「ゆ さぶり をかけたり証拠を「つきつけ る などして依頼者の無実を証明す るのだが、そのやりとりが妙にアツ いのが本作の特徴。「明らかな矛盾 が!」とこちらが迫れば、「異議あ り!」と相手も応戦する。論戦中の ポーズもいちいち素敵な彼らです。

NEW

2002年秋/発売予定·完成度40%

未定

ジャンル■ADV (法廷バトル)

発売売■カプコン

ブレイ人数■ 人

URL http://www.capcom.co.jp/

EW 「2」はココがこんなにスゴい!?

「2」を制作するきっかけは、「前作 をプレイしたユーザーの反響がかなり 大きかった」と聞いてますが?

稲葉■ええ。「1」のアンケートは製品版 とホームページの体験版のものと2種類 あったわけですが、驚いたことにどち らも95%近くはものすごく好意的な意 見だったんです。通常は半々くらいの 結果に落ち着くはずなのに。「1」はすご

く成功した印象があったんですが、セ ールス的には決して成功とはいえなか ったんですね。正直悩みましたが、楽 しいって言ってくれているみなさんが すごく多いのと、セールス的に失敗し たままで終わるのは悔しい、という気 持ちもありますし、不利な勝負でもい いからここはきちんと続編を出してみ ようと決めたんです。

-「2」は前作から1年後の話とか。

稲葉■そうです。弁護士として成長し、 常勝街道をあゆむ成歩堂くんが「ある事 件」をきっかけに、なぜかシロウト弁護 士に……というのはまだ言えない部分 でもありますが、そこはプレイするう ちにわかるはず。前作のキャラクター たちも期待どおりの面々が出てきます し、「2」からプレイする人にも世界へ入

っていけるつくりになっています。成 歩堂の成長ぶりですか? 「1」ほどまぬ けじゃないですが、行き当たりばった りなところと無意味なハッタリをかま すところは相変わらずかな(笑)。

シナリオもほぼ完成だそうですね。 稲葉■ディレクターの巧くんがもう、 ハゲそうなくらい追い詰められてまし た(笑)。今あるミステリーものって漫

"とその仲間たちが "法廷バトル"に帰っ

された新キャラは8歳の女の子&狩魔の娘!?

■■■閉ざした心を「開錠」する サイコ・ロック

裁判に勝つための証拠を集める「探偵パート」に新しく加わった新要素。それは、 ウソや秘密を抱えた人の心を解きほぐし、情報を提供してもらうイベントである。 とある力により、主人公の成歩堂にだけ見えるという心の錠前「サイコ・ロック」。 失敗すれば、法廷での質疑応答よろしくゲームオーバーになる可能性も……。





「サイコ・ロック」 ついてひとこと!

以前、コナミの小島さんに「あの古臭いのがええねん」なんて 面と向かって言われたこともある探偵パートですが(笑)、自分 で証拠を集めている感触や「緊張感」が欲しくて。今回は失敗 するとケースによって右上のゲージの減り方も違います。(稲葉)

■■■人物ファイルもつきつけることことが可能に

前作では「つきつける」ことができなかった「人物ファイル」だが、今作では証 拠品の1つとして重要な意味を持つアイテムとなった。その人物についてたずね るとき、あるいは証人の発言とファイルの内容に食い違いがあるとき、ファイ ルをつきつけ問いただすことが可能。これは、探偵・法廷の両パートで有効だ。







つきつける ついてひとこと

たとえばある人物のファイルを突きつけた場合、各人でそれぞれ リアクションが違うのは当然ですね。おかげでキャラの個性はよ り強く出せるようになりました。シナリオを担当する巧くんは「こ んなことするんじゃなかった」って後悔してましたが(笑)。(稲欝

画でもドラマでも、古くからあるネタ なテキスト量も増えましたし、推理ゲ をアレンジして使っていたりするわけ ですが、彼は「奇想天外な謎解きに自分 なりの味付けを加えたものを見せたい」 と、人一倍悩んでいましたね。謎解き もシリアスなものからあきれ返るよう なシロモノものまでさまざまです。 ―シナリオのボリュームは前作と比べ

ていかがでしょう。

稲葉■明らかに違うと思います。単純

ームとしてより楽しめる要素も増え、 体感的に前作の1.5~2倍になったと思 ってください。前作の最終話は話も二 転三転して遊び応えがあったと思うの ですが、「2」では二話から先はすべてそ れ以上のボリュームになっています。 とはいえ、トータルで見たときに「たっ ぷり遊ばされた」という感覚はあって も、「しんどかった」という感覚はない ように作ってありますし、ドンデン返 しにつぐドンデン返しで章の区切れ目 をしっかりつけ、いつでも「ひと休み」 できるようになっています。そこが携 帯機のいいところだと思います。

最後に、「2」を期待しているみな さんにメッセージをお願いします。 稲葉■制作は現在佳境ですが、「1」以上 に楽しめる作品になるのは間違いない ので、楽しみにしていてほしいです。

証言中

㈱カプコン 第四開発部プロデューサー 稲葉 敦志

現在は「鉄騎」と本作に注力中の氏。「逆転2」の 情報は夏以降にドーンと出る予定とか!?



宵のいとこで、彼女を姉のよう に慕っている少女。強い霊力を 持っており、霊媒師たちの里か ら外に出たことがない。(8歳)

かるまけんじ・・・・ あの……?

(・・・・2代目、か。いったい どんなヤツなんだろう)

被告を必ず有罪に導くという、恐 べき天才検事・狩魔豪。その娘とい

カルマ ジャマすると、 このムチがモノを言うわ。

> 成歩堂に敗れた父(豪)の仇を討つべく、日 本にやってきた狩魔の娘。アメリカで生ま れ育ち、13歳で検事となって以来、現在 まで完全無敗を誇る若き天才検事(18歳)。

新キャラ ついてひとこと

冥は前作をプレイされた人なら、10人中10人は見た瞬間笑い ます(笑)。このノリが「巧節」とでも言うべき、キャラづくりの妙です ね。「13歳で検事になれるのか?」という問いに対しては、アメリカ なら大丈夫だったような……。容姿はけっこうモメましたね。(稲葉)

「今回は『ああ、たっぷり遊んだなー』というボリュームになっています」



マップ、ファイナルアタック!』

2人の主人公が紡ぐ大戦史

本作では「スパロボA | 同様、ラウル とフィオナの男女各1名から主人公を選 択する「ダブル主人公システム」が採用 されている。シナリオも主人公によって 変わり、ゲーム中の選択肢しだいで、エ ピローグも変化する。そのため、複数回 のプレイを楽しむことができる。





ゲーム開始時に男女のどちらかから主人公を選 択。好きなほうでプレイしよう。



パーツを付け替える「機体換装システム」

なる今回は、ダブル主人公システムと機体換装システム、そして主

人公機であるエクサランスを徹底的に紹介していこう。

ガンダムエックスやエステバリス、 エクサランスなど、登場するユニット の一部は、インターミッション中にパ ーツを換装することで、ユニットの地 形適応や能力値、武装などを変えるこ とができる。換装しても同一ユニット なので改造値を引き継ぐことと、戦況 に合わせた運用ができるのが利点だ。



エステバリスはフレームという換装パー ツを持ち、おもに地形適応が変わる。



現在のユニット 換装後の11ット エクサランス・C D エクサランス・S エクサランス・ストライカー陸上戦用フレーム エクサランス・AF 3800▷ 4200 170⊳ エクサランス・S FN

エクサランス・D

Tクサランス・F

ユニット換装

主人公の駆るエクサランスは、5種類の換 装パーツを持つ機体。



どちらの主人公を選んでも2人 のサブキャラクターが登場し、人 間関係や会話の内容などが変わっ てくる。ラージは主人公とともに 時流エンジンの開発・研究を行う オペレーター。ミズホはエクサラ ンス開発技術者の1人で、メカニ

サブキャラクターも2人登場



25000/50000 **|||0|| 4**000/ 8000 |||

120/240

20000/40000 ND 2900/ 5800 N 45/180

3150/ 6300 Hp 2300/ 4600 to

1/2

移動力 60

運動性 85▷

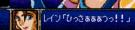
1450/ 5800 H

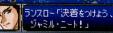
1900/ 3800

「逃がしはしないぞ、ドン・ザウサー!」

ジャック「グレイトなこの地球は、

ミーたちが守るぜっ!!」







60/120

主人公機エクサランスを紹介。機体換 装を使いこなせば、最強クラスのユニ ットになることは確実だ。

接近戦重視の第一号フレーム

100/200

フレームを換装することで、 あらゆる戦局に対応できる汎用 機動兵器エクサランスの第一号 フレーム。陸戦を想定して設計 されており、右手に着脱可能な アームウェポンシステムを装備

1900/ 3800 HP 2100/ 4200

する。機体背面のジェットノズ ルと重力制御装置による爆発的 な加速で一気に敵との距離を縮 め、クラッシャーアームをはじめ とした近接攻撃でたたきつぶす ……といった攻撃を得意とする。

1753/ 3800 HD 2100/ 4200

うウル「ギガントクラッシャー!」



相手に一気に詰め寄り攻撃する、肉弾戦メ インの機体であるエクサランス・ストライ カー。アームウェポンシステムによるギガ ントクラッシャーアームだけでなく、スマ ッシングキックなどの蹴り技も可能だ。

オールレンジ攻撃可能フレ

宇宙戦を想定したフレーム。独自 の推進システムと遠距離誘導兵器フ ェアリーを搭載し、高い機動性とオ ールレンジ攻撃が特徴。

2300/ 4600 HD 1900/ 3800

フィオナ「行きなさい、フェアリー!!」

重力下での空中戦を想定したフレ ーム。背部のウィングに可動式ブー スターを装備し、攻撃にはディスト ラクションライフルを使用。

華麗なる空中戦が可能

1750/ 3500 UP 1750/ 3500

500/ 3000

50/100

超長距離からの拠点強襲、援護用 のフレーム。全身に多数の武器を所 持するが、ロングレンジ攻撃が主体 のため近接戦闘には不向き。

1750/ 3500 10 2200/ 4400

ラウル「この一撃で地差

130/260

水中でも自由自在

フィオナ「容赦はしないりょ! 覚悟しなさい!!」

バックパックに水中移動用磁力モ ーターを持つ、水中戦用の耐圧フレ ーム。特殊ビーム発生技術を使用し たアクアハープンを装備。

1500/ 3000 ND 2000/ 4000

2000/ 4000

90/180

2450/ 4900

2350/ 4700 HD 1700/ 105/210 EN 75/150 110/220 105/210

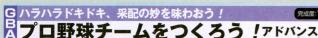
500/ 720 38/15

バトキャノン!









●セガ/スマイルビット●5,800円 ●SLG (プロ野球チーム育成シミュレーション) ●1~2人プレイ



小さなGBA版になったからといっ て決してパワーダウンしたわけでは ないのが「やきゅつくアドバンス」。 試合シーンにも手抜きはない。ロー ド時間がないぶんテンポもよく、全 試合に口出しして存分に采配の妙を 味わうことができるのだ。



備の大項目に、「代打向

き| 「代走向き」など

といった小項目がぶら

下がる。数値としては

力も確認できる?

面に表示されない能

グラウンド画面の「さくせん」で球団のさまざ まな情報が見られるのはDC版と同じ。ここでは 投手起用やオーダー変更ができるほか、「先発向 き | 「チャンスに強い | といった項目ごとに、上位 5名をリストアップしてくれる、能力番付という

機能がある。オーダー決定 の参考にしよう。特に打者 の対左能力がわかるのはこ こだけなので、重宝するぞ。

オーダーの決定は ||能力番付」を参考に

試合をどう戦うかという戦術を監督に任せて、

あとは見守るというのもアリ。監督によって戦

おまかせコースも……

監督を信頼して

負けるもプレイヤーの采配

球団のオーナーであるプレイヤ ーは、監督を差し置いて試合に口 出しだってできる。選手の操作こ そできないものの、テレビの野球 中継を見ている時のようにハラハ ラドキドキさせられるぞ。さて、 下の画面は6回表の守備、気持ち 負けしている投手をどうする?







戦術向きのオーダーを組んでくれたりもする。

PES (TE) (EE) (ET)

ワールボイタルト

Original Game ©SEGA ©Smilebit/SEGA,2002 (社)日本野球機構 プロ野球12球団公認 ABF/JPBOC

セガのリアル系野球ゲーム、GBAへ!

POPOT

260

イテストナイン

₩ 10010 970 🗷 10010

対応機器:通信ケーブル

完成度: 100%

GBAになってもやっぱり「グレナイ

セガのリアル系アクション野球ゲー ムといえば「グレイテストナイン」シ リーズ。その「グレナイ」にGBA版が 登場! 小さな液晶画面だけど、見た 目はまさに「グレナイ」の血を受け継 いだリアル系。滑らかなモーションは 必見だ。今回は、今年スポーツ新聞の 一面を賑わしている新加入選手たちを 紹介するぞ。開幕後のものまで詰め込 んだという最新選手データや新ユニフ ォーム、それぞれのモーションの再現 度の高さにも注目してほしい。





きっかけとなったといっても過言で はないムーア投手のフォームを見よ



3種類の投球フォ ームを自在に使い 分ける彼の「幻惑 投法」は、非常に タイミングを合わ せにくい。

日南学園→ダイエーホークス入団のルーキー。 ケガに悩まされる仁志のスーパーサブとして巨 150km/hの速球はゲーム中にも反映されている。 人入り。どこでも守れるスイッチヒッタ



躍した。確実性では新人・寺原より上か?

骨折に泣かされ、今年の活躍はこれから。

「中断」 機能搭載でいつでもどこでも遊べる!!

試合中に「中断」アイコンを選ぶと、止めた回の冒頭か ら試合を再開できる機能が加わった。電車の中など、ちょ っとした時間に遊びたい携帯ゲームには便利な機能だね。







ぶと、中断した回の最初から試合再開 リセットプレイにも使えそう?(笑)

Original Game ©SEGA CORPORATION ©Smilebit / SEGA CORPORATION,2002 (社)日本野球機構プロ野球12球団公認 4球場公認

-ケードの楽しさをGBAに完全再現!!

完成度: 100%

入るたびに形状の変化するダンジョ ンを探索し、最深部に眠るお宝を目指 すアーケード版の探索RPG「モンス ターゲート」。本作は、その移植にプラ スして、ストーリーやモンスター合 体など新要素を盛り込み、1人でも楽 しめるように改良された作品だ。プレ イヤーと敵が交互に行動するターン制 に加え、カード使用にMPを消費する

HP 52/64 MP 17/29 2971

など、より戦略性の高まったシステム のおかげで、アーケード版のファンは もちろん、初心者も熱中できるはずだ。





主人公の職業は、戦士や魔法使いから、 万能だが歩くと体力の減る魔人など、全 5種類から好きなものが選べる。 さらに 本編は、性質や目的の異なる2つのモー ドで展開。多彩な特性を持つダンジョン 攻略はもちろん、城取り合戦のかけひき などの戦略も楽しめる。



一度だけ転職ができる見習いや、スロットをい つでもプレイできるギャンブラーなどもいる。



アーケードさながらの対戦も燃える!!

5つの職業、2つのモードで多彩な戦略

対戦モードには、ダンジョンクリアま での早さを競う「スピードバトル」と、 アーケードと同様、フィールド上の城を 攻略してポイントを競う「ワールドバト ル」の2種類を収録。占領した城にモンス ターを配置して、防衛成功時の「運営収 入」をねらうのもいいだろう。



©2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios ※画面写真は開発中のものです。

F&C作品アドバンスで再び!

カードには回復や能力アップ、間接攻撃など

の効果がある。アーケード版では使用時にメダ

ルが必要だったが、GBA版ではMPを消費する。

Natural2 - DUO-

分一ドで魔法を

主人公・奈良橋翔馬は、 死んだ祖父の屋敷を相続する ことになり、10年前、家庭 の事情で1カ月だけ過ごした その屋敷に、移り住む。そ こで翔馬は、祖父が引き取っ て育てていた双子の姉妹、千 紗都と空に再会するのだっ た。こうして、姉妹との曖 昧な愛情に支えられた「家族 ごっこ」のような生活が始ま る。PCからの移植作だが、 PC版にあったシミュレーシ ョン要素はなくなり、シナリ オ重視のアドベンチャーにな った。時折発生するミニゲー ムの結果によっては、シナリ

オが変わることもあるぞ。



完成度: 100%



シナリオの随所にミニゲームが挿入 され、アクセントをつけている。ちな みに6種類あるミニゲームのうち、二つ は通信対戦が可能だ。携帯ゲーム機な らではのうれしい機能といえるだろう。

来年はもう、僕は「ここ」にいない

に僕と、僕らの夏

初秋発売予定

●ADV (恋愛アドベンチャー) ●1人プレイ●ディスク1枚 (GD-ROM)

クス ぶるぶるばっく



PC版スタッフによる 『オリジナルイベント』を追加

幼い頃に山村留学で訪れ、幾度 となく足を運んだ山あいの村。ダ ムの建設によりもうすぐ水没を迎 えるこの村に、夏休みを利用して 「帰郷」した主人公。本作はそんな ノスタルジックな雰囲気のなか、 子供時代を共有した仲間やヒロイ ンとの物語を描く恋愛アドベンチャ ー。PCからの移植にあたり、一部 シナリオの変更やイベントの追加、 オープニングアニメに主題歌など、 数々の新要素も予定されている。

さらに主人公たちの良きお姉さん的存在な冬 子の視点で語られる、「裏シナリオ」もある。 主人公視点では描写されないエピソードも。





ユーザー公募によるアペンドストーリー

なんとびっくり、PC版のアペンドストーリーコンテストにあ わせ、今回のDC版に優秀作が収録されることが決定! 作品はス タッフの調整の上、「おまけ」内の1コンテンツになるのだとか。

©light/KID ※画面は開発中のものです。

あなたのためにできることを見つけた…… 配めい☆ぷる

完成度: 7 9%

ロボット技術者の交が、あるとき

外観は普通の人間と変わらな い、父が開発したメイドロボ。 試運転期間と称して父が彼女を 連れ帰ってきたそのときから、 奇妙なドラマが幕を開けたので ありました。こちらもPCから

の移植となるタイトルで、社会 勉強の一環として学園に編入し た彼女や主人公をとりまくヒロ インたちとの心の交流を描くも の。1カ月の学園生活で、彼女 はどんなことを学ぶのだろう。

自宅近くの神社に住む幼 るはずなのに、料理が苦手





HANAMIYA

型メイドロボ。一般常識 感情は知識として身

完成度: 100%

Gいつでもどこでも、あの恐怖が味わえる…… BAかまいたちの夜 ~アドバンス~ かまいたちの夜 ~アドバンス~

6月28日発売予定

可《私花。

き巡走雪と風から顔を守るように右

袁名作「かまいたちの夜」がゲームボーイアドバンスに復活!

PS2版「かまいたちの夜2」に向け発 足された「かまいたちの夜クロスメデ ィアプロジェクト」の一環として、初 代「かまいたちの夜」がGBAで発売さ れることとなった。プレイステーシ ョン版の雰囲気をそのままに、GBA ならではの機能を加えた移植版だ。 また好評だったマップ機能も備わり、 非常に遊びやすくなっている。まだ 未体験の人は「2」を遊ぶ前に、ぜひプ

> レイしてみよう。も ちろんプレイしたこ とがある人でも、十 分に楽しめるように なっているぞ。



透のガールフレンド。才色兼備で、 頼りない透ととも に、事件の真相





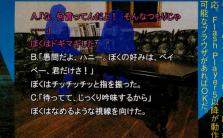
パソコン版

「かまいたちの夜 internet」

「かまいたちの夜 | がPCで も楽しめるサービスがまも なくスタート。オンライン でIDとパスワードを購入す れば、ネット端末からいつ でもゲームが楽しめるのだ。

DATA

- ●6月下旬配信予定 ●1,800円/半年間
- http://www.kama-f.jp よりパスワードを購入 し、ネットでプレイ可能





GBAに展開される 子武丸ワールド

雪山のペンションで起こる 連続殺人事件。泊まっている 人間が犯人なのか、それともま ったく別の犯人がいるのか。 プレイヤーの選択で物語はさ まざまな方向へ進んでいく。





少し頼りないもの の、時折鋭い推理力 を見せる主人公。



マップ機能を使って、物語すべてを楽しもう!

PS版で好評だったマップ機能が、このGBA版にも搭載されて いる。Rボタンを押すと、物語がマップ状に表示されていつでも 参照でき、そこにジャンプできる。物語の分岐部分はピンク色で 表示されているので、そこへ飛べばまだ読んでいない物語も選べ るのだ。これを活用すれば、物語のすべてを楽しめるはずだ。



完成度: 100%

GBA版を終えたら、今度はこちらへ!

かまいたちの夜2~監獄島のわらべ唄~

サウンドノベルシリーズに今までな

かった、映像美を最初に体験できる

のが、このオープニングムービーだ。

7月18日発売予定 版9,800円●ETC (サウンドノベル) ●1 ~2人プレイ●ディスク1枚 (DVD-ROM)

映像のプロ武藤眞志氏が手がける、 美しくも恐ろしい映像美。この映像が

語る事件の真相とは、はたして……!?

GBA版に PS2版「かまいたちの夜2」 のヒミツが?

上のGBA版には、「かまいた ちの夜2 | につながる、あるメ ッセージが隠されているとい う。内容などまだ不明だが、こ の「2」が一層欲しくなる内容ら しい。ファンは要チェック!

-プニング ・ビーが公開に!

監督の落合氏が目 指した映像美の象徴 ともいえるのがこの オープニングムービ ー。ゲームの新しい 方向性でもある。





本作で初登場となる キャラを紹介。気むず かしい性格が、いか にも芸術家らしい?





職業は作曲家。自分 ではかなりの大御所で あると誇示しているが 彼のことは誰も知らな い。ブライドが高く、怒



©2002 CHUNSOFT/我孫子武丸/田中啓文/牧野修/東儀秀樹/パッパラー河合/羽毛田丈史

PS2



今秋発売予定

●カプコン●価格未定 ●ADV(シネマティックノベル) ●1人プレイ●ディスク1枚

対応機器 デュアルショック?





美しきハンター、サラが帰ってくる!! 近未来の都市、ネオ・東京で繰り広げられる犯罪者とサラの戦いを描くシネマティックノベルがついに登場する。さまざまに分岐するストーリーは自分の手で作り上げろ!!

カプコンが贈るシマネティックノベル登場!!

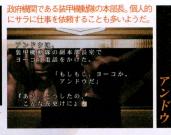


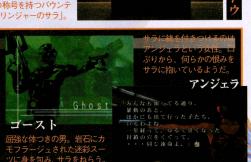
21世紀初頭、全世界を襲った経済 ダメージは日本に大きな影響をおよ ぽした。首都、ネオ・東京でも貧富 の差はますます広がり、治安は悪化、 ペブンと呼ばれる貧民街が出現した。 そこで政府が考え出したもの、それ が一般人に犯罪者の取締りを依頼す る制度……「バウンティハンター制 度」だった。そして、現在そのバウ ンティハンターNo.1の地位を持つの は、トドメに必ずデリンジャーを使 用するサラという女性だった……。 本作はゲーム中に登場する選択肢によってさまざまに分岐するのはもちろんのこと、さらにカウントダウンを伴う選択肢も出現。こちらは選択のスピードと内容によって、各ストーリー終了後にプレイヤーの判断力などを評価したシナリオランクが決定される。また、シナリオはもちろんカプコンのプロシナリオ集団、フラグシップが担当!! もちろん、生死を賭けたサラの戦いの結末は1つとは限らない。

狩るもの、そして狩られるもの-

ストーリー中には主人公のサラの ほかに、協力者そして標的となる犯 罪者たちが多数出現する。そこで、 今回入手した写真の中から名前とお おまかな姿のわかる人物をピックアップ。彼らはいつどこで、どのような形でサラに関わり、登場するのだろうか。今はまだ謎に包まれている。







カウントダウンで運命を選択せよ!!

ゲーム中、生死を分ける 一瞬の判断力が試されるシ ーンが登場、画面に表示さ れるカウント中に次の行動 を決定するのが本作の特 徴。また今回は、自分がど んなルートを通過したのか がわかるフローチャートも 見られるようになった。





larget!?

サラの標的となる 者、それはどんな形

であれ、犯罪を犯し

た者。そしてサラに

依頼される標的は、

No.1ハンターにふ

さわしい遍歴の持ち 主が多いようだ。

自ら移動する新感覚ガンシューティング第3弾!!

ガンサバイバー3 ディノクライシス

●カプコン●6,800円/9,800円(ガンコン2同梱版)●SHT(サバイバル・ガンシューティング)●1人プレイ●ディスク1枚

(OGENEOD) 4

完成度: 100%

これが進化した「ガンサバイバー」のシステムだ!

独自の操作システムで知られる「ガンサバイバー」 シリーズ。フリームーブと呼ばれる自分で動いて敵 を探すという、ほかのガンシューティングとはまっ たく異なる感覚を堪能できる。この「ガンサバイバー 3」は、前作までの「バイオハザード」と比べ操作方 法が改良され、よりプレイしやすくなっている。今回 はゲームの基本となるシステム面を紹介していこう。

画面の見方と各要素について

(1)スコア

いわゆる得点。恐竜を倒したり コンボをためると増えていく。

(2) 914

ステージの制限時間。これが0 になるとゲームオーバー。ア テムで回復可能。

各ステージには武器や回

復など多くのアイテムが存

在。これらのアイテムを活

用しないとクリアは

困難。特に時間回復は



現在使用中の武器の弾数を表示。これがなくなる 4) 弹数 と攻撃不可能に。シングルショットとスナイフショットは画面外を撃ちリロードすれば補充される。

2-(775275

方向キーで全方向移動

は方向キーを使用。 注意点として、前 作は左右が視点固 定のまま水平移動 だったが、今回は 横を向く。ただし、 後方移動時の視点 は固定だ

ABボタンで真横移動



そしてABボタン は、前作が左右回 転に対して、今回 は視点固定の真横 移動に変更された。 主人公が乗り物に 乗っている面では 使用しない。

方向・ABボタンを組み合わせ自由に動け!



方向キーとABボタ ンを駆使すれば、 激しく動き回る恐 竜をつねに画面に 捕らえながらの移 動&攻撃も可能。特 に何発も攻撃が必 要なボス戦では必 須のテクニックだ。

動体探知機

主人公から一定範囲内の動く 生物すべてを表示。だが、動かず に潜む恐竜は探知不可能。敵が いると感じたら、AorBボタン2 度押しでクイックサーチしよう。



主人公に気づいている恐竜 は黄色く表示。基本はこの

探知機に頼ることになる。



03.40-00

● ラングル &リロー 普段の恐竜は、このよう に白い点で表示される。

主人公の標準武器とリロ 一ド状況を示す。リロー ド中は赤く光るが、一瞬 なので、弾数以上に気に することはない。

現在使用中の銃の状態

を表示。状況に応じた銃

を使い分けることがクリ

アへの近道の本作だけに、

チェックは欠かせない。



シングルショットはリロード は必要だが弾数無制限。

ガンスイッチ

スナイプショット 遠距離の恐竜をねらう時に有

効なシステム。使用方法は ABボタンを押し続けるだけ でよい。止まっている恐竜の 頭を1発で撃ち抜くことができるが、逆にこちらに気づい て接近中の恐竜や、動き回る 相手には不向きなので注意。



スペシャルウエポン

シングルショットと比べ て強力な武器で、Cボタ ンを押すと使用可能。種 類は17以上あり、同時 に携帯できるのは1つだ け。弾切れか新たなウエ ポンを拾うと捨てる。



炸裂弾を発射して、広範 囲の敵にダメージ。森林 をなぎ倒す使い方も便利。

連射が可能な武器で、小 さい恐竜が多い場所で有 効。ただし威力は小さい。



取り逃す

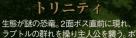
あらゆる手段で迫る恐竜どもを 撃ちまくれ! ム回復アイテム。 青は回復が多い。 ゲーム中に登場す る恐竜は14種類

ありあまるパワーで攻撃する もの、待ち伏せを多用するも のなど、個性を生かして襲い かかってくる。奴らを倒し、 この世界の謎を解き明かせ!





最初の相手は ロミコロ・ロ



ラが何かを知っているようだが……。

への憧れがエメラルドグリーンの楽園に誘う

●カプコン/アリカ●6,800円●ADV ダイビングアドベンチャー) ● (●ディスク1枚(CD-ROM)

いカ IJ 海を 由に 探 自

PS2のグラフィック性能を使っ て表現された美しい海底を自由に探 索する―。そのロマンあふれるビジ ュアルで海好きの強い支持を受けた

珊瑚礁が、涼、まいでは見られない



海底ではさまざまな発見が



れる。主人公のダイバー・レオが今 年潜るのは、澄みわたるエメラルドグ リーンの水と色とりどりの珊瑚礁に 彩られた自然色の楽園・カリブ海。 ゲーム画面で自然の偉大さに気付く なんて体験はそうそうできないぞ!

「エバーブルー」が今年もリリースさ





な品は



U え ば 海 賊 伝

カリブ海というと、世界 的にも有名な海賊伝説が存 在する海域。そこが舞台と なる本作のダイビングでは、 この海賊にまつわるさまざ まな謎を解いていくことに なるだろう。凄腕のダイバ ーであったレオの父も何度 も訪れていたというこの海 域で、彼は何を見つけるこ とができるのだろうか?



舞台が舞台だけに、今回は さん引き上げられるはず。 それらの品はどんな歴史 を語ってくれるのか?



©ARIKA CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHING AND DISTRIBUTION BY CAPCOM CO.,LTD. ※画面写真は開発中のものです。

Cオクタゴンの熱い戦いがPS2&GCに!!

TAPOUT

PS2版:デュアルショック2

完成度: 80%

"最強の男"を決めるオクタゴンに新ファイター登場!!

打撃、投げ、関節技など、ほぼ すべての攻撃が有効なUFCの オクタゴン(八角形)リングの 闘いがPS2とGCでも楽しめる ようになる。カーロス・ニュー トン、B·Jペン、ビクトー・ ベウフォートなども登場し、選 手の豪華さはXbox版以上か?





手工ディットモードも、今 回はさらにパワーアップ。 これまでは創るだけで戦わ せていたオリジナルキャラ が、試合経験を積むことで 成長していくようになって いるのだ。新しい技を覚え させ、スタミナを増強し、 目指すはオクタゴン最強の ファイターだ!!



ドのスーパーヒーローたちが今甦る!! ·ヴル VS. カプコン 2ニューエイジォブヒーローズ

対応機器 PS2版:モデム

新旧才一几又多

マーヴルコミックのスーパーヒーロ 一と、カプコンヒーローが入り乱れて 3対3の大乱闘を行う本作がPS2& Xboxで登場。ド派手な演出は従来の 「VS.」シリーズ同様、いやそれ以上だ。 なおPS2版は、マルチマッチング対 応で、PS2版同士でのネット対戦が 可能になっている点も見逃せない。



最強のヒーローを決めろ!!

() ※でも日米スーパースターが夢の競演!!

最近映画が公開され て話題になったスパイ ダーマンや「X-MEN」 のサイクロップス、懐 かしのソンソンまで、 マーヴル&カプコンオ ールスターの競演は見 ているだけでも楽しめ る。カプコンのヒーロー たちも気合い十分だ!?



MARVEL AND ALL RELATED CHARACTERS:TM & ©2002 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. www.marvel.com. CAPCOM CO.,LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. STRIDER:©MOTO KIKAKU. ©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真は開 発中のものです

原作の雰囲気そのまま!「特殊能力」で対局に挑め!

野性の闘牌

6月27日発売予定

-野性の闘牌 ドラマティック麻雀

対応機器 プリンター

が楽しめる本作。今回は原作 ーリーモード」を紹介しよう。







兎」として覚醒した俊とZOOメンバーの麻雀物語

本作は対局中に特殊能力を使える ことが特徴の麻雀ゲーム。3つのゲ ームモードがあり、原作の内容に沿 った形で物語が展開する「ストーリ ーモード」、ノルマやストーリーを 気にせず自由に対局できる「フリー 対局」、ZOO (ズー) メンバーの特殊 能力を用いてむずかしいノルマに挑 戦する「エキスパートモード」をプ

レイできる。なかでも本作のメイン となる「ストーリーモード」では、 主人公・俊こと"兎"の視点でストー リー対局が展開し、物語が進むとユ キヒョウや園長など、ほかのZOOメ ンバーも対局時に選択できる場面が 増えていく。そして各話ごとに異な る対局ルールを踏まえて対局に臨ん でいくことになるのだ。





STORY DIGEST

ゲーム中盤までのストーリー展開

ストーリーモードは全10話構成で、デモ シーンと対局シーンによって進んでいく。対 局シーンにはストーリー上の状況が勝負に 再現され、選択したプレイヤーキャラでノル マの達成をめざすことになる。

麻雀と運命的な出会いを果たす俊 .

イジメを苦に自殺まで考えていた俊は風間巌なる人 物との出会いをきっかけに、不良たちから仕掛けられた イカサマ麻雀に勝利。自ら運命の転機を迎え入れる。

対局ルール

話

知

選択可能キャラ 兎のみ

半荘終了時に得点が3万 点以上であること



•

話

第

...

話

意

志

破

試されるその能力 同じ学校に通う山口愛に誘 われ、あるマンションへ連れ て来られた俊は、その代打ち

ZOOメンバーの前で

集団ZOOの本拠地で再 び麻雀を打つことにな る。この対局で俊は彼女 から特殊能力が本物か どうかを試される。

対局数 半荘1回戦 選択可能キャラ 兎のみ

半荘終了時に得点が3万



原作の名場面がゲーム中の デモシーンで蘇る!







界での勝負の しさを思い知る

自分の能力を認められた 俊はZ00への入園を決意す るが、ZOOリーダーで園長 の名を持つ風間が、俊の入 園を認めなかった。さらに 園長は俊に裏世界の厳しさ を教えるため、対局の現場 へと俊を連れ出すのだった。

いに園長から初仕事が命じら

ビを組み、代打ち麻雀に挑む。

メンバー入りした俊に、つ 対局ルール

半荘2回戦 選択可能キャラ 園長、ユキヒョウ し2連勝をする

半荘2回戦 選択可能キャラ ネコ、サル コンビの合計点数勝負で

第

*** 対局数 半荘3回戦 れる。俊はジャッカルとコン 選択可能キャラ 兎・ジャッカル 話

> コンビの合計点数勝負で 3連勝をする

積ドラや裏ドラを高確率で 引く「爆ドラ獲得」だ。

ZOOへの入園を賭けて園長と対局!

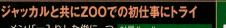
裏世界の厳しさを目の当たりにしても、俊の入園の意 志は揺るがないまま。園長にその想いを告げると、彼か らようやく入園試験の許可が降りるのだった。



対局数 半荘1回戦 選択可能キャラ 兎のみ

半荘終了時に得点がト





窮地に立たされた場面で兎が動く 初仕事を終えた俊が別の現場に顔を出すと、そこでは

仲間たちが苦戦を強いられていた。俊は自分の昂ぶる野 性に導かれ、仲間に代わって勝負へと参戦する。

対局ルール

半荘2回戦 選択可能キャラ 兎、ユキヒョウ

コンビの合計得点が8万 点以上で2連勝をする



俊の「危険牌察知」がなければ、

2002 DigiCube 伊藤誠/竹書房"近代麻雀"





手に血みどろの戦闘をしていたころ、地球 の裏側、太平洋では大日本帝国がアメリカ 合衆国に襲いかかろうとしていた! この、 いわゆる太平洋戦争を描いたのが本作、「大 戦略1941」。史実に沿って、真珠湾奇襲か ら始まる戦闘を勝ち抜き、日本に最終的勝 利をもたらすのがゲームの目的だ。ヨーロ ッパ戦域と違って、戦いのメインは艦隊戦。 空母機動部隊を縦横に駆使し、1000キロ にも及ぶスパンで戦いを繰り広げるのは壮 大の一言。広大な太平洋をところ狭しと、連 合艦隊で大いに暴れ回ろう。マップ戦闘の 達成度によってシナリオが分岐するキャン ペーン方式。また、史実では使用されなかっ た、あるいは架空の超兵器群も登場するぞ。

ヨーロッパでドイツ第三帝国がソ連を相



B-29 スーパーフォートレス





今度は大海原が舞台でifを楽しむ!!

1941~逆転の太平洋~

今秋発売予定

●サミー●6,800円 ●SLG (戦略シミュレーション) ●1人プ レイ●ディスク1枚 (CD-ROM)

対応機器 専用ハードディスクドラ イブ

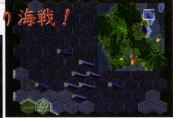
完成度: 80%

平洋戦争といえばやっぱ

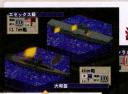
海面を占領することはできないた め、海の戦闘は戦力のつぶし合いに なる。つまり敵の艦船は一隻でも 多く撃沈し、味方戦力は温存せよ。







戦闘はリアルな3D表示ヘックス画面で 美麗なグラフィックで飛行

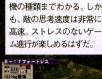


海上vs海上

海中vs海上

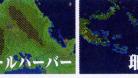






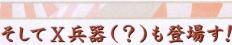
陸vs空

珠湾攻撃から始まるシナリオは



真珠湾奇襲の次は珊瑚 海海戦。そしてミッド ウェー海戦へと続く。 その結果によって、そ の後のシナリオが決定 されるのだ。必勝せよ。









こちらは超大型空母か。これら超兵器はシナリ オ進行によって登場の有無が決まるらしい。





ヨーロッパ戦線が得意のオレだが、 『紺碧の艦隊』など見ると太平洋戦線 もミョーにやりたくなる。ドイツに ゃ艦隊ほとんどないし。このゲーム で空母バンバン使って大艦隊戦をや りたい。航空機も航続距離超長いわ!



をメインにしたオリジナルストーリー!

S GROOVE ADVENTURE RAVE~未完の秘石~

今夏発売予定

原作のフンイキをそのままに 「剣」を題材にしたオリジナルストーリーが展開!

アニメや漫画で大人気の「RAVE」 が、オリジナルストーリーのRPGとし てPSに登場! 「未完の秘石」は、ハ ルがTCM (テン・コマンドメンツ) を 何者かに奪われてしまうところから始 まる。偶然出会ったマデウスの協力を

経て、新しい剣を作ってもらいながら TCM奪回を目指す。剣の性能によって は、ムジカやエリーも剣を装備した方 が強くなることがあるのだ。キミは膨 大な種類が用意された剣を、すべて集 めることができるか!?



「マデウスの屋敷」を拠点にして 合成で新たな剣をつくりだせ!!

の屋敷 | データのセーブのほかに、剣を 修理したり、合成できるのだ。特に「合

「RAVE」での冒険の拠点は「マデウス 成」は、比較的簡単に新しい剣を入手で きる重要なファクター。ガンガン合成 して強い武器を手に入れる!





完成度: 60% 対応機器 PS2版の %GT-Force™

ハイテンションな痛快爆走ドライ ブゲーム「クレイジータクシー」を 世に送り出したセガが、さらに危 険なレースゲームを発表した。一般 車が行き交う公道を突っ走り、ゴー ルへ先にたどり着いた者が勝ちとい う単純なルールのレースだ。恐怖を 克服し、勝利をつかみ取れ!



参加するすべての車両には「ブース トゲージ」が搭載されている。これは 写真で紹介されているような"危険な 走り"をすることで蓄積され、任意に 消費することで爆発的な加速を得られ る。まさに、命知らずなスピード狂に うってつけのシステムなのだ。









仮想オンラインゲームを舞台に、壮大な物語が今始まる

.hack//感染拡大Vol.1

現代より少しだけ未来のこと。進化 したネットワークシステムを使用し、 2000万人を越えるユーザーを抱える RPG The World 内である事件が起 きた。ゲームサーバーで謎のウィルス が繁殖し、感染したモンスターに倒さ れたプレイヤーが次々に意識不明にな

っていく――。ウィルスに対抗できる のは、主人公が謎の少女から受け取っ た「データドレイン」という能力だけ。

かくして主人公は、管理者さえも警 告する異変に立ち向かうことになる。 ゲーム内でともに戦う仲間を集め、繁 殖しつづけるウィルスを駆除するのだ!



ゲーム「The World」内

ゲームにログインし、ウィ ルスに感染したモンスターを 駆除していくRPGパート。仲 間への指示はチャットで行い、 息を合わせて戦おう。仲が良 いと連携が取りやすくなるぞ。



現実でプレイヤーとやり取り

「The World にログインして いない状態では、メールやBB Sでほかのプレイヤーと情報 の交換ができる。事件の経過 や攻略のヒントなど、すぐに 役立つ情報が満載なのだ。



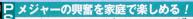
ER D AL D Alst 0-2 0 OUT



なれば、意外な情報を教え てくれるかもしれないぞ。

この「.hack//感染拡大Vol.1」は、ゲ ームROMのほかにOVAを収録したD VDが同梱されているのだ。内容はネッ トを介さない現実世界が描かれていて、 ストーリーをより詳しく理解できる。





ハイヒートメジャーリーグベースボール2003

7月発売予定

これぞベースボール!! PS2初の日本語対応MLBゲームが!!

続々と日本人選手が移籍し、熱い戦い が繰り広げられているメジャーリーグ界。 そんなMLBの迫力を、PS2の性能を生か して完全にゲーム化。簡単な操作で、ま るで自分がメジャーに参加しているかの ような興奮が味わえるのだ。もちろん、 各球団の選手から、ホームグラウンドま でを忠実に再現。メッセージはすべて日 本語で表示されるので、英語が読みづら くてMLBゲームを敬遠していた人も安心。



充実のエディットモード

エディットモードでは、各選 手を自由に移籍させられるほか、 選手を1から作り出すこともでき る。往年の名選手を復活させる もよし、お気に入りのチームに 自分を入団させるもよし、楽し み方は無限に広がるのだ。





P妻・麻美 (高校生) との新婚生活は間近! ルームメイト・麻美 - おくさ

- ムメイト・麻美-おくさまは女子高生-

6月20日発売

完成度: 100%

家庭教師と教え子として知り合った 主人公と麻美は、いつしか惹かれ合い、 夫婦になった――。こんな設定と、こ ばやしひよこ氏原作のキャラクターが 魅力の本作も、いよいよ発売間近だ。

時間連動イベントや、ダンナ様のお好 みシステムなどの特徴あるシステムは 前号で紹介したとおり。今回は新公開 のビジュアルと、ちょっとお得な「麻 美」周辺情報をお届けするぞ。





前号で軽く触れた鼻血ブーシステムの発動場 面かと思われる(?)画面をキャッチ! けど、 夫婦なんだから風呂くらいで鼻血吹くなよ!?





テレカをゲットせよ!

ゲームと同じ6月20日に集英社から発売 されるコミック「HIYOKO BRAND おく さまは女子高生」(B5判、2,700円、ポス ター・フィギュアつき) の表紙シールを、

ゲームに同梱のはがきに貼って応募する と抽選で500名にオリジナルテレカが当た る。また、このコミックにはゲームの攻略 チャートの掲載されるので実用性も大だ。

P 世界が認めた 「ハイドロダイナミクステクノロジー」! stage 100∞

Splashdown

●1~2人プレイ●ディスク1枚

讨応機器

滑らかな水の表現と水上バイクの ド迫力が再現されたリアルなレース ゲーム、それがこの「Splashdown」 だ。世界中でアワードを受賞してい るという、その美麗なグラフィック は必見だぞ!



なめらかな水面の





Splashdown TM ©2001 Infogrames, Inc. All rights reserved. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks or registered trademarks of Infogrames All rights reserved. The IAIA ligo is a registered trademark of Alari Interactive Inc., a wholly-owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc., and an affiliate of Infogrames Inc. Sea-Doo®, XP, RX, SPX, LRV, Flotax are trademarks of Bombarder Inc. or its ised under license to Infogrames Inc. GTX is a trademark of Castrol Limited, used under license to Bombardier Inc.

サーフィンの魅力をゲームで再現! TRANSWORLD SURF

10月発売予定

サーフィンが持つさまざまな魅力 と楽しさを再現したゲームが登場! この「TRANSWORLD SURF」は、 非常に自由度の高いサーフィンゲー ムに仕上がっているぞ。



02:33⁵¹

この波の処理を見よ

トリックを決める! 条件を次々とクリア していくと、ムービーが見られるのだ。





の名作「カリフォルニアゲームズ」を彷彿させる。

TransWorld SURF ©2001-2002 Infogrames, Inc. All rights reserved., ATARI is a registered trademark of Atari Interactive wholly owned subsidiary of Infogrames Inferactive Inc., and an affiliate of Infogrames Inc. TransWorld and TransWorld SURF are registered trademarks of Time4Media, Inc., used by Infogrames under license, The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks are properly of their respective owners. Developed by Angel Studios. Manufactured and Marketed by Infogrames, Inc. New York, NY.

キャラとスコアアタックに燃えろ!

式神の城

6月27日発売予定 ●SHT(シューティング) ●1~2人プレイ●ディスク1枚(DVD-ROM)

完成度: 100%

申を操り敵を狩れ!

式神の城 イラストギャラリ



徐体用POP 玖珂 光太郎 目向 玄乃太 542 . O . 1 金大山

Illustrator's Comment キャラ単体のイラストの中では、一番派手ですね。 のイラストで、お札を燃やしたばっかりに

113 デンショング スシステム 敵や敵弾が自機に近いほど その瞬間に倒した敵得点の 倍率が上昇(最大8倍)。ま 8倍時は自機の攻撃力 も飛躍的に増加する。

ギャラリーモードでは、原画家の園田氏コメント も用意。ファン垂涎のビジュアル集だ。

私の中での、玖珂=炎イメージが定着してしまいました。(園田)

キャラクターやストーリー性の高さに より、アーケードや他機種で人気を誇っ た和風シューティング「式神の城」が、い よいよPS2に登場。従来PS互換基板だ ったアーケード版よりも画面が綺麗にな っているほか、他機種版で好評だったギ ャラリーや特定のステージだけを練習で きるプラクティスが追加されており、シ ューティング、キャラクター部分両方の ファンも納得の内容だ。ここではPS2版 独自の要素を中心に、登場キャラクター やシステムを解説。また登場キャラクタ ーのオリジナルイラストも披露するぞ。

シューティングとしても一流の完成度

キャラクター性の高さが目立つ本作だが、猛烈な敵の攻撃 や得点システムなど、シューティングゲームとしても完成度 が高い。撃って避けるだけでない高度なプレイを堪能しよう。







: 若き忍者

「ザサエさん」 光太郎を守護するように豪華絢爛な布を巻いた 美女が華の上に現れる。 「ワガメ!」

ジャーを守護するように漆黒の剣を持った 女が拳の上に現れる。

壱

このPS2版には、オリジナルの要素が複 数用意されている。さらにここで紹介する2 つのほかにも、ファン待望のキーコンフィグ 機能を装備。より快適な環境でゲームをプ レイできる構成に改良されている。

オリジナルサイドストーリ

開発元アルファ・システム の設定による、新規ストーリ 一が読めるモード。これは同 社のHPで公開中の物とは違 う完全オリジナル。ゲーム本 編には存在しない新キャラク ターが登場するなど、読み応 え抜群だ。



アのストーリーは全 部で6話用意。光太 郎の親友や兄など 新キャラが多数登場。 親友ロジャーの式神 名は爆笑必至だ

Page 02/14

初回版はフィギアがセット!



また、本作の初回生産分に は、写真の結城小夜ミニフィ ギュアが付属する。高さは約 8cmで、ちゃんと髪型も再 現するなどなかなかの出来ば え。ゲーム中では最も人気が 高いキャラクターだけに、発 売日に購入しないと手に入 らないかも?

プレイヤーキャラはこの6人



人類の決戦兵器として育 った少女。感情を持たず、 あしきゆめをただ倒し続 ける。ゲーム中では式油の 「ヤタ」が敵通常弾を消せ る能力を持つ。通常弾、特 殊攻撃ともに強力。



犬神の血筋に生まれ、獣 化能力を持つ。死んだ依 頼主の依頼を守り、今回 の猟奇事件の犯人を追い 求める。前方攻撃に優れ るほか、特殊攻撃の持続 時間がとても長い。

誘導して攻撃するため使

い勝手がよい。初心者が扱

いやすいキャラだ。



独逸第三帝国滅亡時に日 本へ亡命したナチス士官 の娘として生活。とかく冷 徹な性格の持ち主。角度 が変わる通常弾と一点だ け攻撃可能な式神攻撃と クセが強いキャラだ。



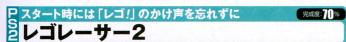


在日三世の道士、昼間は 子供にテコンドーを教え、 夜は祭礼を取り仕切る。 日向と仲がよい。特殊攻 撃は貧弱だが、接近戦最 強の式神を持つ。通常攻 撃も扱いやすい。









●タイトー/レゴ●4,800円●RAC (レースゲーム) ●1~2人ブレイ●ディスク 1枚 (CD-ROM)

レゴアニルドで繰り広げられるコミオルルニ

誰しも一度は手にし、アレコレ創造 力を駆使して遊んだであろうブロック 玩具。そのなかでも特にギミックの幅 広さと、独自のキャラクターセンスで 世界中にファン (いい大人のマニアも 含めて)を持っているのが『レゴ』だ。 このゲームはそのレゴ世界を、コミカ

かもレゴ最大の魅力である「創造力を 刺激するブロックの組み立て」も再現 しており、自分だけの乗り物で走るこ とも可能! 恐竜やメカなどの巨大な ボス (もちろんレゴブロック製) や、宇 宙船、スノーモービルといった「車系」 以外のものも参加するので、普通のレ



ム。住人を目的地に運ぶな ど、クリア条件はいろいろ。

5つの世界を舞台にした 全24の立体的コース!!

これがレゴレーサーで走れる5 つの世界。ライバルはもとより、 背景の建物やオブジェクトもレ ゴブロックで作られているあた り、芸が細かい。









全350種のブロックで本物さながらにカスタマイズ!!

→自分が操作する乗り物は、 本物のレゴと同様に、ブロックを好 きなように組んで作成(もちろん保 存可能)。使えるブロックの数や種 君の創造力を存分に発揮せよ。

類はやり込むごとに増えるので、複 雑なものや大作も実現できる。ちな みにブロックの種類は350以上!



©LEGO Company Limited.LEGO House 33 Bath Road Slough ENGLAND LEGO, the LEGO logo, the minifigure and the brick configuration are trademarks of the LEGO Group ©2002 The LEGO Group

俺たちどんな国でも人質を救出してみせるぜ!だけどテロだけは勘弁な 完成度: 100%

WORLD GREATEST Rainbow Six(レインボーシックス)

標はロケットレーサーを抜くこと!

tip//www.syscom.co.jp/

●シスコンエンタテイメント●2,000

発売中(6月13日発売) 円●SLG(特殊部隊シミュレーション)
●1人プレイ●ディスク1枚(CD-ROM)

T



時には密かに、時には迅速に 特殊部隊突入&人質救出SLG

要人拉致や大使館への立てこもりな ど、世界中で暗躍するテロ。これはそ うした事件を解決する特殊部隊となっ て戦う3Dアクションだ。この作品の独

特なところは、任務は常 に3人のチームであたる というシステム。一般的 な一人称視点のアクショ ンと違って、仲間との連 携が重要なのだ。





の使用や騒音を最低限に抑えよ。

©2000 Red Storm Entertainment, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a company of Ubi Soft Entertainment Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment. All rights reserved. Co-published by Ubi Soft Entertainment and Syscom Entertainment in Japan.

むこうじゃメガドラ時代からある人気シリーズ S WORLD GREATEST -ドボール2100 HITS シリーズ Vol.3 ●シスコンエンタテイメント●2,000 円●ACT (スポーツアクション) ●1 2人プレイ●ディスク1枚 (CD-ROM) 表中(6月13日発売)

得点手段はなんでもアリの ハイスピードブラッドスポーツ

屈強な選手たちがフ ィールドを走り回り、 ひとつのボールを相手 のゴールに叩きこむ。 しかしバスケやサッカ ーなどとは違い、敵対

する選手をぶちかましても反則には ならない。そう、スピードボールと は極限までルールをシェイプアップ した「命懸けのスポーツ」なのだ!

WORLD GREATEST HITS シリーズ Vol.2

采配をふるうモー ドもあるので、観 戦も燃える。

©2000-2002 The Bitmap Brothers (tm). Developed by The Bitmap Brothers (tm). Published by Empire Interactive Europe Ltd. "Empire" is a registered trademark of Empire Interactive Europe Ltd. Published by SYSCOM ENTERTAINMENT, INC. For Sale in Japan Only

海外ヒット作を低価格で提供! WGHシリーズ5本が同時発売! WGHシリーズとは、海外で

ヒットしたタイトルを日本のユーザー にも楽しんでもらうべく、廉価で提供 (2,000円!) しようというシスコンの 意欲的なシリーズ。ここで紹介した5 作以外にも、これから続々登場予定だ!









☆ WSCで甦る鋼の魂と人間ドラマが宿るSLG+RPG!! state: 90% フロントミッション

●スクウェア●5,200円●S·RPG(ド

対応機器 専用通信ケー

フロントミッション

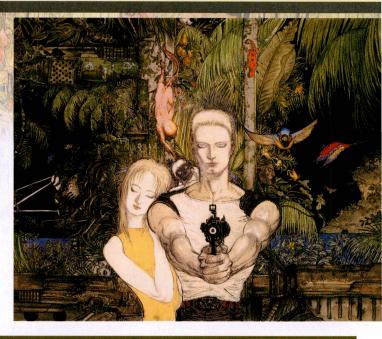
今から7年前にスーパーファミコン(以下SFC)で発売されたスクウェアのオリジナ ルシミュレーション(以下SLG) RPG「フロントミッション」が、ワンダースワン カラー(以下WSC)で甦る! 発売日は、TFT液晶を採用してグンと画面が見やす くなったワンダースワンクリスタルと同じ7月12日。これは一緒に買うしかない!!

人型兵器 「ヴァンツァー」のカスタマイズ

NOVAREID 1200

Weight 64 (+0)

Int.WeaPon: None



器にカスタムの炒味を 戦場にドラマを見出す本格S・RPG!!

本作は、有人兵器「ヴァンツ アー」を動かし、敵ユニットを 殲滅させながらミッションを進 めていくSLG+RPG。立体的な フィールドをはじめ、ヴァンツ ァーのカスタマイズや緻密な世 界設定、ドラマ性など、当時か ら注目を集めていた作品だ。

巨大人型兵器「ヴァンツァー」は、

体、腕、足、武器の4つの部位で構成



基本はヴァンツァーを動かして敵部隊と戦うSLG。 その合間にドラマやカスタムの楽しさが加わる。

されており、それぞれを自由に組み替

えられる。パーツの総数は350以上

にもおよび、文字どおり"自分だけの カスタム機体"で出撃が可能だ。

極限状態での人間ドラマと戦場の「謎

それぞれの目的を持って戦うキャラ クターたちは、戦場という極限状態の なか、飾ることのない人間ドラマを見





せてくれる。それらの物語と、戦場で 直面するさまざまな「謎」は、衝撃の 事実と大きな運命へと展開するだろう。



巨大ヴァンツァーの 迫力もそのままに!!

プレイヤーが戦場をかいくぐるなか、 幾度となく登場しては、一撃でヴァン ツァーを撃破寸前に追い込むほど強力 な武装で、戦場を席巻する巨大ヴァン ツァー。SFC版で表現されていた、こ の巨大ヴァンツァーとの戦闘も再現。 WSCの画面内に緻密に描き込まれたグ ラフィックは、マップ上でもその大き さを認識できるほどの再現度だ。

ワンダースワン版で追加された数々のシステム

ストーリーや演出面は、オリ ジナルのSFC版を忠実に再現し ている本作。しかし、システム 面に関しては、おもに携帯ゲー ム機であることを意識した再調 整が施され、ゲームに没頭でき るようになっている。

①高低差をひと目で認識



2簡略戦闘機能



ピーディーに戦闘が展開する。

③セーブファイル数増加



に。クイックセーブは1つ。

④通信対戦も可能!



戦だったが、ケーブル1本で可能に





ランスタクロニクル

備考 スワンクリスタル 推奨ソフト 対応機器 通信ケーブル



みなさんはじめまして。小さいメーカーですがゲーム に対する意気込みは何処にも負けないと自負しているオ メガ・ミコットです。今回、クリスタルも発表されて注目度 UPのWSカラー用「グランスタクロニクル」、いよいよ発売 です。WSで久しぶりのオリジナル作品。しかもシミュレー ションRPGです。無謀にも64MのROMを使用して内容詰 めまくりました。その甲斐もあり、CGもド綺麗でWSカラ -のソフトで12を争ういい出来になっています! それと、 この作品は今をときめくネットワーク天国! (笑)韓国産で す。異文化の香りもにじませ、今までの日本のゲームとは ちょっと違う?新しい発見があるゲームになっていま す。ぜひ一度遊んでみてください。



近年になり、少しずつ日本のゲーム業界に進出してきた韓

国。WS参入第一弾となる本作は、圧倒的なボリュームと 美しいグラフィックを誇る、シミュレーションRPGだ。

無名の冒険者となって、突然失踪した魔導士を追え!

物語の舞台は、四方に広がる巨大な大陸を 持つ世界「グランスタ」。200年前の「白い災 い」と呼ばれる悪魔と勇気ある人間たちの戦 いが、伝説になろうとしていた時代。世界は、 悪魔を封印した功労者の1人、魔導士ケレゴ ルムによって統治されていた。

ところが、前触れもなくケレゴルムが失踪、 同時に数多のモンスターが発生し、世界に再 び混乱が訪れた。多くの勇者がケレゴルムの 手がかりを求めて旅立ったが、帰ってきたも のは誰もいない。そしてまた、1人の冒険者 が辺境の村オルドへと訪れた。



敵の特性を見極め、戦略を立てながら モンスターを撃破していこう



からりつきのでは、

容量をフルに使った豊富なアニメー ションが戦闘を盛り上げる。パター ンは職業や装備でも変化するぞ。

ココが楽しい!①

モンスターを仲間にできる

ゲーム中に登場するモンスターは、仲間 としてパーティに加えることができるぞ。 仲間のモンスターは、名前をつけたり、装 備品で強化したり、レベルを上げて育てた りと自由度の高いシステムになっている。



ココが楽しい!(2)

通信ケーブルで 友達と対戦!

通信ケーブルを使えば、それぞれ が作成したオリジナルのパーティ同士 で対戦プレイができるのだ。対戦では、 モンスターの使い方が重要になる。





ナルファンタジーXI

発売中(2002年5月16日発売) 価格■7,800円 ジャンル■RPG(ネットワークRPG) 発売元■スクウェア ブレイ人数■1人 ディスク枚数■2枚(DVD-ROM) URL■http://www.playonline.com/ 対応機器■PS2専用モデム、"PlayStation BBUnit"(ハードディスク)

備考■通信環境、"PlayStation BB Unit"必須。ネットワーク専用ゲーム。月額1,280円(税別)の利用料金が必要。

つ知識の数々を紹介

攻略第2回目となる今回は、ゲーム序盤の山場である「サポートジョブ」 に関する情報について解説していく。また、我々ドリマガ攻略班が冒険の 中で感じた、うまく敵と戦うためのコツや役立つマクロ登録についても取 り上げている。この記事が、冒険者の成長の一助になれば幸いだ。

サポートジョブ(以下SJ)とは、メ インとなるジョブのほかにサブジョブ としてもうひとつのジョブを身に付け られる能力である。これを身に付ける には、下で紹介している「セルビナ」 か「マウラ」の町で請けられる、とあ るクエストをクリアしなければならな い。クエストクリアまでの道のりは非 常に険しいが、SJ獲得は冒険者に大 きなメリットをもたらすはずだ。

サポートジョブを身に付けるメリッ

りすれば、自分でHP回復できる戦士になれる。これは弱点を補う方向 だが、長所を伸ばす方向も魅力的だ。メイン黒魔道士に白魔道士をサポ ートに付けると、素の黒魔道士に比べてMP量やINT、MNDといった 魔法に関するステータスが上がる(下参照)ので、同じレベルのSJなし よりも明らかに強い。このほか戦士/モンクの組み合わせも○だ。

SJによるパラメータ変化の一例

| 1 | | HP | MP | STR | DEX | VIT | AGI | INT | MND | CHR |
|-----------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | SJなし | 102 | 151 | 8 | 14 | 10 | 16 | 20 | 12 | 12 |
| THE PARTY | SJ白 | 121 | 167 | 10 | 15 | 12 | 18 | 22 | 15 | 15 |

※この表は、タルタルの黒魔道士LV12に白魔道士LV6をSJとして設定し た場合の一例を示しています。

サポートジョブ取得時の注意事項

①SJクエストを受けられるのは2カ所

SJクエストは、セルビナかマウラのどちらか片 方でしか請けられない。先に請けたほうが優先 されるので、注意したいところだ。

② クエストクリアにはいくつかのアイテムが必要

どちらのクエストでも、いくつかのアイテム を要求される。基本的に周辺地域の敵から入手 するものだが、夜限定の敵から入手するものも。

③ソロプレイでのクエストクリアは困難?

レベル20台前半以下なら、一人でやるのはあ きらめたほうが安全だ。逆にレベル10台前半で も、バランスいいパーティを組めば十分やれる。

サルクへイム地方にある船着場

バストゥークからは北グスタベル グ、コンシュタット高地を経てバルク ルム砂丘へ。サンドリアからは西ロン フォール、ラテーヌ高原を経てバルク ルム砂丘というルートを行くと、セル ビナに到着する。この周辺にはゴブリ ンなどの危険なモンスターが多数うろ ついている。また、バストゥークから 来る際には短い洞窟を抜けるのだが、 ここでも獣人系モンスターなどが待ち かまえている。主観だが、レベル12以上 に達してから向かうのが無難だろう。

SJクエストの依頼人 Isacio



セルビナの依頼者はこのじいさん。いったい何 に使うのか、奇妙な品々を要求してくる。

コルシュシュ地方南東の小さな港町

最寄りの主要都市であるウィンダス からは、東サルタバルタ、タロンギ大 峡谷を経てブブリム半島というルート を行くと、このマウラの港町に着く。 しかし、ブブリム半島には多数のゴブ リンが出没するため、単独で向かう場 合は障害物を利用しながら迂回路を行 くのが無難だ。ちなみに、マウラーセ ルビナ間には船の定期便が出ており、 100ギル支払えば片道約15分ほどで もう一方の船着き場に到着できる。船 の上では海釣りも楽しめるのだ。

SJクエストの依頼人 Vera



マウラの依頼者はこの婆さん。マウラかセルビブ どちらで請けるか熟考してから話しかけよう。

セルビナ周辺であらわれるモンスターの一部



Goblin Ambusher

Damselfly



Mighty Rarab

Bull Dhalmel

マウラ周辺であらわれるモンスターの一部

Goblin Gambler

ア

TO THE

0

サポートジョブ取得後の ジョブ選択

Ō

厄尼

0

3

SJを会得したら、どのようにジョブ を組み合わせるか決めなければならな い。弱点補強型にするのか、それとも 能力特化型にするのかというように、 各ジョブの特性を考慮に入れて考えよ う。また、戦士と白魔道士の組み合わ

范

D

0

兒

せにする場合でも、どちらをメインに するかでまったく能力が異なってくる。 SJ獲得以降はパーティプレイがメイン になると思われるので、パーティ内で の自分の役割を考えたうえでどのジョ ブに就くかを決めるようにしたい。



も、ひとつの手だ。、あらかじめほかのジ、あらかじめほかのジンも育てておくという

韱

武器戦闘に長けたジョブ。どんなジョブとも 相性がいいが、より長所を伸ばすならモンクを サブに付けるといい。また、ソロでの戦闘も楽 しみたいのなら、白魔道士をサブに付ければ自 力で回復ができるので便利だ。

レベル10で物理攻撃に対する防御力が上昇 する「物理防御アップ」を修得、そしてレベル 15で病気に対する耐性が上がる「レジストウ ィルス」を修得する。どちらかというと、防御 系のジョブ特性を覚えていくのだろうか。

初期状態で一定時間すべての物理攻撃をク リティカルヒットにする「マイティストライ ク」を持つ。レベル5で敵の注意を引きつけ る「挑発」を、レベル15で自分の攻撃力を上 げ、防御力を下げる「バーサク」を覚える。

ク

常時2回攻撃するのでTPが溜まるのが早い。 そのためWSを発動しやすく、強敵にも致命打 を与えられる。近接戦闘系をめざすなら戦士が お勧め。また、モンクは元々MNDが高いので、 白魔道士とも相性がいい。

初期状態で他のジョブよりも格闘の攻撃間 隔が短くなる「マーシャルアーツ」を持つ。 レベル10で時々敵の攻撃を無効化し、さらに 反撃する「カウンター」を、レベル15でHPの 最大値が上昇する「HPmaxアップ」を覚える。

初期状態で一定時間攻撃間隔が短くなる 「百裂拳」を持つ。レベル5で発動直後の一撃 だけ攻撃力を少し高める「ためる」を、レベル 15で一定時間回避率を上昇させることで、敵 の攻撃が命中しにくくなる「回避」を覚える。

レベル15以上になると敵からアイテムを入 瓜 手しやすくなるので、レアアイテムや合成材 料を集めるのに向いている。ソロでアイテム 捜しをするなら、単独でも強敵を倒す力を持 つ黒魔道士をサブに付けるといいだろう。

> 初期状態で、敵が落とすギルが増える「ギ ルスティール」を持つ。レベル10で物理攻撃 に対する回避率が上がる「物理回避」を、レ ベル15で戦闘後に敵がアイテムを落とす確 率が上がる「トレジャーハント」を修得する。

初期状態で、一定時間すべての近接物理攻 撃を回避する「絶対回避」を持つ。レベル5で モンスターからアイテムを盗む「ぬすむ」を、 レベル15でこちらをターゲットしていない敵 に大ダメージを与える「不意打ち」を覚える。

魔 道

戦闘中は回復で大忙しの白魔道士には、黒魔 道士をサブに付けるのを強くお勧めする。とい うのも、黒魔道士をサブジョブにすると、MP 罗 の最大値が大幅に増えるからだ。さらに攻撃魔

> レベル10で魔法攻撃に対する防御力を上げ る「魔法防御力アップ」を、レベル20でヒーリ ング時にMP回復量を上げる「クリアマインド」 を覚える。仲間の回復で多忙な白魔道士にと

のHPを大幅に回復する「女神の祝福」を持つ。 注意すべきは、効果があるのは同じパーティの 仲間だけで、同じアライアンス内でもほかのパ ーティメンバーには効果がないという点だ。

黒 蘆 道

魔法の一撃で戦士の数発分の攻撃に相当する るダメージを与えられるジョブ。ただし高位 の精霊魔法は消費MPも多いので、白魔道士 をサポートにして最大MP値とINT値(魔法攻 撃の威力に影響)を上げるのがお勧めだ。

レベル10で魔法の威力を上昇させる「魔法 攻撃力アップ」、レベル15でヒーリング時の MP回復量を増加する「クリアマインド」レ ベル20で魔法使用時のMP消費量を時々少な く済ませられる「コンサーフMP」を覚える。

初期状態で、一定の時間だけMPを消費せ ずに魔法を使い続けることができる「魔力の 泉」を持つ。戦闘中、MPが切れかけているの に、パーティメンバーがピンチでヒーリング している暇がない場合などに使うといい。

赤 魔 TE 士

赤魔道士はメインにするよりも、むしろサブ として使うのに向いている。特に戦士は装備で きる武具も似通っているので、メインに付けて も近接戦闘に長けた赤魔道士といった感覚で扱 うことができるだろう。

レベル10で石化攻撃に対して少し耐性を 得る「レジストペトリ」、レベル15で魔法の 詠唱時間を短縮して素早く発動させる「詠唱 時間短縮」を、レベル20で魔法の威力を上昇 させる「魔法攻撃力アップ」を覚える。

初期状態で、一定の時間だけ魔法の使用制限 時間を無視して、連続して魔法を発動させられ る「連続魔法」を持つ。MPが残り少ない状態で 使っても意味がないので、満タンに近い状態の 時に発動させるのが使用時の注意点だ。

法も使えるので、戦術に幅が出てくる。

って「クリアマインド」は重宝するはずだ。

初期状態で、一定範囲内にいるパーティ全員

依頼人

エルヴァーンとヒ ームのカップルが 依頼してくる。とあ る場所からアイテム を持ってくるという もので、達成すると 特定エリアの地図が もらえる。今後の冒 険のためにもクリア



犬は忘れない

依頼人 Gudav

場 所 バストゥーク港・作業場

特定のモンスターが落とすアイテ ムの入手が目的となる。無事に達 成すると、とあるエリアの地図を報 酬としてもらえる。このあとの冒険で 役立つので、目標となるモンスター を倒せるようになったら挑戦しよう。

男の仕事

依賴人 Tami

場所鉱山区·居住区側

依頼人から預かったアイテムを、 ほかのエリアにいる人物に渡すク エスト。アイテムを渡す前に「だい じなもの」で確認したか否かで、報 酬としてもらえる品が変わる。渡す 前に必ず確認するのを忘れずに。

とかな食卓

依頼人 Salimah

> 商業区·商家 所

依頼人が指定する時間帯に、特定 のアイテムを入手して持ってくるク エスト。渡したアイテムによって報 酬金額が変わる。また、このクエス トはくり返し受けられるので、偶然 アイテムを入手したら立ち寄ろう。

依頼人 Black Mud

しておきたい。

これも、とある場 所からアイテムを持 ってくるというクエ スト。達成すると高 額の賞金を獲得でき る。しかし、そのぶん 道のりは険しいので、 同じ目的を持つ者同 士でパーティを組ん で行くといいだろう。



スタンプラリー

依頼人 Arawn

場所商業区・黄金通り

バストゥークの街の中にいる特 定の人物に話しかけ、スタンプを集 める。達成すると防具を入手できる。 街の中を回ればクリアできるので、 まだレベルが低いビギナー冒険者 にとってもおいしいクエストだ。

憎

依頼人 Goraow

所 鉱山区・鉱石通り

特定のモンスターが落とすアイ テムを入手し、依頼人に届けるクエ スト。アイテムを落とす確率がそれ ほど高くないためか、報酬としてもら える金額はなかなかのもの。ひたす ら目標となるモンスターを狩ろう。

ツェールン鉱山の大掃除

依賴人 Gerbaum 所 鉱山区·作業場

とあるエリア内のモンスターを 倒すことで得られるアイテムを用 意し、依頼人に渡す。達成すると報 酬として賞金が得られるが、このク エストは何度も請けられるので、修 行がてら挑戦するのも手だ。

パーティ戦闘における 戦術指

パーティ戦闘はソロプレイの場合と は大幅に戦い方が変わってくる。とい うのも、ただ目の前の敵に全力でぶつ かるソロプレイとは違って、パーティ 戦闘では自分の役割を把握し、自分の 仕事をキッチリとこなせば、より安全 に戦えるからだ。ここでは、パーティ 戦闘の一例をもとに、基本的な戦い方 の凡例を解説していこう。

One 巴尔尔哈巴巴尼凡一牙公安组的《老办》

まず第一に挙げられるのは、新たなエリアに挑戦する場合。 主要3国の都市から離れるほど出没するモンスターは強力になるの で、ひとりで立ち向かうのは危険だ。また、難易度の高いミッション やクエストに挑戦する場合もパーティを組むことをお勧めする。自 分のレベルと目的をshoutして、同志を募るといいだろう。

パーティを組む際に注意すべきことは、相手と自分のレベ ル差だ。たとえばLv17とLv14とLv10でパーティを組んだ場合を 考える。Lv17の人が一人で倒したときの経験値を3で割ったもの (3人なので)がLv17の人に、Lv14の人はそれより少し少なく、 Lv10の人はさらに少ない経験値が入る。

One パーティ戦では強力な敵を狙え』

パーティメンバーが増えるに従って、ひと りあたりの獲得経験値は減少していく。よって経験 値を稼ぐのなら「強そうだ」以上の敵を狙わないと割

に合わない。パー ティの編成にもよ るが、1回の戦闘 でひとりあたり 100近くの経験 値を得るのが理想 的だ。強敵と戦う 際は、下に挙げた 戦術指南を参考に



強敵相手でも安心して戦えるのが、 するといいだろう。 パーティ戦闘の大きなメリットだ。

《鹿台自体のパーティの場合》

白魔道士の援護を受けつつ 戦士たちが肉弾戦!!

この編成の戦闘では、いかに白魔道 士を敵の攻撃にさらさないかがポイン トになる。ターゲットとなる敵を発見 したら、まず白魔道士がマヒの弱体魔 法パライズで戦闘を仕掛ける。こうし ておけば、あとで近接戦闘に入る戦士 たちの負担が軽くなるからだ。

魔法が発動すると、敵は白魔道士に 向かって突っ込んでくる (魔道士系獣 人は別)。そこで、敵が白魔道士に向か っていく途中で、戦士が挑発して敵を 引きつけよう。そうしないと、近接戦 闘に弱い白魔道士はひとたまりもない。

あとは戦士たちが敵を取り囲み、ひ たすら攻撃しまくるのみ。その際、白 魔道士は後方に下がって援護に専念し よう。はっきり言って白魔道士が自分 のHPを回復しているようではダメだ。

| パーティ編成例 | | | | | |
|---------|------|--|--|--|--|
| 戦士 | 戦士 | | | | |
| モンク | 白魔道士 | | | | |







《黒魔道出自体のパーティの場合》

黒魔道士の魔法攻撃で敵が 倒れるまで押し切る!

ターゲットとなる敵を発見したら、 まずはじめに黒魔道士がバインドを使 って敵の動きを止める。ここで、バイン ドがレジストされた場合は、あわてず もう一人の黒魔道士がバインドだ。

動きを止めたら、戦士は離れて待機 しつつ、バインドが切れたときに備え て敵を挑発する。その間、黒魔道士は MPが18になるまで魔法で敵を攻撃し 続ける。途中でバインドが切れたらま たかけ直し、魔法攻撃を繰り返す。つま り、この戦闘の主役は黒魔道士であっ て、戦士はバインドやMPが切れた場合 の保険に過ぎないのだ。

黒魔道士のMPが切れたら、戦士が近 接戦闘に移る。その間黒魔道士は少し 離れてヒーリングし……と言いたいが、 この時点で単

> パ 戦十

黒魔道

| 划闘は終わっているだろう。 | | | | | |
|----------------------|------|--|--|--|--|
| ーティ編成例 | | | | | |
| 4 | 戦士 | | | | |
| 士 | 黒魔道士 | | | | |
| | | | | | |







依頼人 Balasiel

あるアイテムを入手して 届ければ、序盤で非常に役 立つ片手剣を獲得できる。 ただし、依頼の品はサンド リア周辺ではなかなか入手 しにくい。他国のPCから 入手すると楽だろう。また、 この依頼を達成すると新 たな依頼が発生する。



依頼人 Helbort 所 南サンドリア・武器屋

武器の仕入れ

依頼人から預かったアイテムを、 とある場所に出没する人物に渡す。 報酬にスタッフ系武器がもらえる。 「汚れた道しるべ」と目的地が同じ なので、合わせて請けると効率的。

汚れた道しるべ

依頼人 Maugie 場 所 南サンドリア・東門

あるエリアにあるサインポスト をすべてチェックするクエスト。高 額の報酬をもらえるが、目的地は強 力な獣人がうろつく危険地帯なの

で、パーティを組んで挑みたい。

甘い蜜の誘惑

依頼人 Raimbroy 場 所 南サンドリア・食料品店

とあるアイテムを一定数集めて、 依頼人の元へ持っていくと、報酬 金がもらえる。クリア後もアイテ ムを引き取ってくれるので、序盤

のギル稼ぎにはもってこいだ。

依頼人 Abioleget

「シュヴァル川の水」をク リアすると発生するクエ スト。依頼人から預かった アイテムをとある人物に 渡すのだが、目的地もそれ ほど遠くないので、駆け出 しの冒険者でも遂行可能 だ。報酬としてリング系ア イテムをもらえる。



武器屋ローゼル

Rosel 所 南サンドリア・防具屋

商人のローゼルから預かったア イテムを、とある人物に渡すクエスト。 しかし、会話中にあらわれる選択肢 で回答を誤ると、報酬としてもらえる ギルが半額になるので注意しよう。

パーティの心得~初級編~

依頼人 Vilatroire 所 北サンドリア・見張り塔

特定の条件に適合したパーティを 編成するのが目的の変わり種クエス ト。報酬はリング系アイテム。また、 この依頼を達成したあと、一定の条 件を満たすと「中級編」が発生する。

魔法屋のチラシ

Regine 場 所 サンドリア港・魔法屋

店の宣伝チラシを配るクエスト で、達成すると報酬金がもらえる。 街の中から出ずに依頼を遂行でき るので危険はない。この依頼をこな しつつ、街の位置関係を覚えよう。

必ず役立つ!! マクロ登録集

攻略第1回目では、よりよいコミ ュニケーションのためにマクロ登録 の基本を取り上げた。そこで、今回は、 より実戦的なマクロ登録の用例を紹 介していこう。実際に使う頻度が高 いと思われるものを選別したので、 日々の冒険の中で役立ててほしい。



ほかのPCに助けを求める

手に余るようなモンスターに襲われた場合は、まだHP に余裕があるうちに助けを呼ぶべきだ。しかし、shoutは 届く範囲が広すぎて、助けに行こうにもどこへ向かえば いいのか迷ってしまう。助けを求めるときは、近くのPC にだけ届くsayで呼びかけるだけにしておこう。

/shout[半角あき]誰か助けて!!

/say[半角あき]誰か助けて!!

目の前にいるPCの所属国・レベルを調べる

サーチコマンドの応用で、ターゲットしたPCのジョ ブレベルや所属国などを確認できる。「調べる」と違って 「じっと見つめ」なくていいのが長所だ。また下段のコマ ンドは、パーティ参加希望を出している冒険者の中から、 指定したジョブだけをサーチできるコマンド。

/sea[半角あき]<t>

/sea[半角あき]inv[半角あき]ジョブの省略名

よく使う魔法やアビリティを登録

ソロプレイの場合は援護してくれる仲間がい ないので、コマンドの遅れが戦闘不能につなが る場合もある。特によく使用する魔法やウェポ ンスキルなどは、いちいちメニューウィンドウ から選択せず、マクロを使って発動させよう。

※コマンドの目標がターゲットしている相手の場 合は<t>、自分の場合は<me>と入力

ジョブアビリティ

/ja[半角あき]マイティストライク[半角あき]<me>

/ja[半角あき]女神の祝福[半角あき]<me>

ウェポンスキル

/ws[半角あき]コンボ[半角あき]<t>

魔法 /ma[半角あき]ディア[半角あき]<t>

魔道士に向かった敵を素早く挑発

パーティ戦闘の時、戦士 がもっともよくに使うこと になるのは挑発だ。魔道士 たちを守るためにも、素早 い挑発発動は戦士の必須事 項となる。戦士ならば必ず このマクロを登録したい。



/ia[半角あき]挑発[半角あき]<t>

フ用の周囲警戒警報

シーフや狩人は、ほかのジョブよりも遠く にいる敵を察知する能力を持っている。よっ て、戦闘中にリンクする敵が接近してこない か、常に周囲を警戒しておくのも重要な役目 だ。あらかじめどんな敵がリンクするのか情 報を仕入れておき、パーティに危機が訪れる のを未然に防ぐようにしよう

/p[半角あき]敵接近中! リンク注意!!

魔道士が敵に攻撃されている場合

多数のプレイヤーやモンスターが入り乱れ る混戦になると、魔道士がいつの間にか攻撃 されていても気づかれない場合がある。こう なったら、いちいちメッセージを入力してい る余裕はない。一刻も早くマクロで戦士たち に呼びかけ、危機を救ってもらおう

/p[半角あき]<t>に攻撃されてます。 戦士の方挑発よろしく!

前衛の仲間をスピー

戦士の挑発と同じように、 回復マクロは白魔道士にと って必須事項。回復の遅れ は前衛のメンバーを窮地に 追い込むからだ。ケアルⅡ やケアルガなど、複数の回 復マクロを作っておこう



/ma[半角あき]ケアル[半角あき]<t>

狩りの最中で敵を発見したとき

パーティで狩りの最中、ちょうどいい獲物 を発見しても、いきなり襲いかかるのは厳禁。 その前に、ほかのメンバーの準備ができてい るかの確認をしておこう。というのも、自分 の死角にリンクするモンスターが潜んでいる 場合などがあるからだ。戦闘に入るのは、メ ンバーの了承を得てからでも遅くない

/p[半角あき]<t>を発見。準備OK?

戦闘中にMPが切れた場合

戦闘中にその場から離れてヒーリングに る場合は仲間に一声かけよう。そうしないと 魔法を期待して戦っているメンバーの思惑が 外れ、ピンチに陥れることになりかねない。 復帰後も声をかけるのをお忘れなく

/p[半角あき]MP切れです。ヒーリングに入ります

/p[半角あき]回復完了。いけます!

ワインダスで受けられるクエスト

依頼人 Kohlo-Lakolo

「正義の一味」を達成する と発生するクエスト。ある食 材を集めて依頼人に渡す と、報酬として黒魔法をも らえる。街の魔法屋ではな かなか売られていないもの なので、黒魔法を扱うジョブ に就いている冒険者は、な んとしてもクリアしよう。



競売所の手紙

依賴人 **Ambroius**

所 石の区・競売所

ウィンダス周辺地域のモンスター を倒し、依頼された品を入手して手 渡すと報酬金がもらえる。達成後も アイテムを持っていきさえすれば 何度でも報酬金がもらえる。

知識の守り手

依賴人 Tosuka-Porika

所 水の区・目の院

このクエストでは、目的のアイテ ムを求めて獣人の巣窟に足を踏み 入れることになる。高額の報酬が得 られる代わりに危険度も高いので パーティを組んで挑むのが得策だ。

病気のチョコボ

依賴人 Kuoh Rhel

所 森の区・チョコボ厩舎

特定のモンスターが持っているア イテムを依頼人に渡すと、高額の賞 金を入手できる。しかし、目的のモン スターは高い戦闘能力を持つので、 単独で挑むのは避けたほうがいい。

依頼人 Hakkuru-Rinkuru

最初のミッションと「星 降る丘 | のクエストをクリ アすると発生する。依頼人 に指定されたアイテムを持 っていくと、高額の報酬金 を獲得できる。依頼の品は 特定地域にいる獣人を倒す ことで入手できるが、アイ テム合成でも作成できる。



名探偵登場?

依賴人 Kohlo-Lakolo

所

オバケの家」のクエストをクリ アすると発生する。あるアイテム を規定数集めて依頼人に渡すと. ベルト系防具が手に入る。装備可 能な防具が少ないモンクは必携だ。

ウィンダス港・倉庫裏

正しいあいさつ

依頼人 Kororo

場 森の区・手の院 所

ウィンダス周辺エリアのどこか にいるカーディアンを探し出すク エストで、報酬はアクセサリー系装 備。目的のカーディアンはどこかの outpostにいるらしいが.....

天からの贈り物

依頼人 Koru-Moru 所 石の区・博士邸宅

特定の場所に出現するモンスター を倒すことで得られるアイテムを、依 頼人に手渡すクエストで、報酬は兜 系の防具。魔道士やモンクも装備で きるので、序盤では重宝するはず。



・ソウル

発売中(3月28日発売) 価格 5,800円 ジャンル RPG(コミュニケーションRPG) 発売元 セガ ブレイ人数 ~4人 URL■http://sega.jp/shining/ 対応機器■通信ケーブル

いつもガチンコ!? ドリマガパーティ

そこに"友情"はあったのか!?

毎回毎回かみ合わないながらもなんとか最後の砦までたどり着いたドリマガ パーティ。残るはダークドラゴンと邪悪の元凶ダークソルのみ! 今回こそ は仲良くやってくれ! (かみ合わない冒険も楽しいんだけどね……)



最後まで問題山積み?

ランディ: よおぉぉぉし! 今回はいよい よダークタワーとダークキャッスルに突入 するぞー。

あかしあ:あのう~。状態異常なんだけど

ランディ:まじで? 早すぎだろ。どうし た? 「キノコ」でも食ったか?

あかしあ:いや、鬱。 テア: ど、どうしたんですか?

エース: なんか情緒不安定な仲間がいるな

ランディ: 今回も1人だけ独走キャラを交 えてのプレイか。よし、じゃあ行くか。

エース: おわ~。なんか冷たいなぁ。

ランディ: 当然だ。ガチンコだ。 テア: そういうときは美味しい物を食べに

行くっていうのはどうですか? エース: なんかゲームに慣れてきたせいで緊 張感ないなあ。……って、うわあ! やら

れちゃったよ。 ランディ:前回終盤戦で急いだから、今回 いまいちレベル上がってないかも。

テア: う~ん、レベル上げ直します? ランディ:いや、いいよ別に。今日行くダ ンジョンは1つのエリアが短いから、テンポ よく進めると思うし。



- ゴトッという音とともに一同のGBA に「通信エラー」の文字―

一同: ……。

ランディ: すまん、本体落とした……。ホ ラ、今日行くダンジョンってサクサク進め るから ……。



ダークソル受難

あかしあ: 気の合わない人間と 「シャイニング・ソウル」をや るとどうですか?

ランディ: ひどいガチンコ発言をしや がるな今日は。

あかしあ:いや、今がそうだというワケでは なく。

テア: あわわ。ほら、もうすぐボスって感じ になってきましたよ。

ランディ:このダンジョンは後半のエリアが 狭くていいな、ホントに。

エース: お、「バトルボウ」を拾ったぞ! テア: バトル棒?

エース: 「バトルボウ」! 弓! でも赤く て装備できませんが。

ランディ: 今度は「達人の弓」が落ちてるけ ど、これは無理だろうな。

エース: ちくしょう、何もかもが赤 く光りやがって! こうなったらも っともっと弓のレベルを上げてやる!!

ランディ: ……と、いうところでボス戦な んですが、「天使の羽」は持ってる?

あかしあ:ああ。あるよ。

エース:持ってる。 テア: みんな持ってますね。

ランディ: おーし、「ソウルリターン」 買う ぞ一。テアは「レジストの本」持ってね。

жоружиу ト攻略 ラストに待ちかまえる2大ボスを連破せよ!!

エリアフ VS.ダークソル

ため攻撃を確実に当てる

空中を飛び回り、ときおり着地しては魔法 を放つダークソル。コイツを倒すには、地上 に降りてくる数少ない攻撃のチャンスを逃さ ずにため攻撃を当て、ダメージ効率を上げて いけば良い。ダークソルの魔法はスパーク以 外なら動いていればかわせるが、魔法を連続 発射してこないので食らっても怖くない。





IUZB VS. ダークキャッスル ダークドラゴン

首を復活させないように!

ダークドラゴンの直接攻撃を食らいに くい画面右で魔法をかわし、首を降ろし



たところを攻撃する。これが基本だ。

攻撃にいったところを別の首に攻撃さ れる、といったダメージは回避のしよう がないので必要経費。奥のほうの首への 攻撃をちゅうちょしていると、先に倒した 首が復活してしまう。こうなっては最悪だ。





テア:う~、「ソウルリターン」高いよ~。

テア:う~~ん、すみません。

るからお金が拾えないのか。

うお金かかるんですよ~。

るのにコストがかかるのか。

てほしいんだけど。

レジストをかけて。

くださいね。

エース:光の護○剣だ。

あかしあ:うわ、凍った!

エース: なんか楽勝っぽいな。

テア: 生活苦 なんですよ~。

テア:わ一。剣が回ってる~。

ランディ:「遊○王」かい!!

てるの!?

ランディ:え!? こんな後半でお金に困っ

エース: そうか、いつも後ろのほうで戦って

テア: 「女神の涙」とか買ってると、けっこ

ランディ:なるほど、魔法使いは戦い続け

ランディ:じゃあダークソル戦、行くよ~。

テア、とりあえず一撃当てたら回復に徹し

ランディ: ダークソルの正面にある剣で使

ってくる魔法がわかるから。テアはときどき

テア: レジストのレベルが低いから近づいて

ランディ: そうだね。レジストがかかってる

と一気にやられちゃうこともないからな。ダ

ークソルの弱点はたたみかけ るような連続攻撃がないこと か。

いよいよ最終 🌣 エリアに突入

ランディ:さあ、泣いても笑 っても次で最後だ。しまって いこー!

あかしあ: 泣かないし笑わな L1

エース: うわ、一撃で半分減 らされるよ! 今度のダンジ ョンもあんまり広くないけ ど、さすがに敵が強いなぁ。 テア:わーん、ヒールが忙し くて攻撃できないよ~。

狭い通路での戦闘で味 方のダメージボイス連発――

テア:わー。大丈夫ですか

-12

ランディ:俺なら大丈夫……って、わー! 回復して~!

エース:わー。なんかやる気のある 悪魔が襲ってくるよ~。

ランディ: あのドラゴン戦士のグラフィ ック上のやる気もかなりのモノなん だけどなぁ。

エース:あれー? なんか同じ所をぐるぐ る回らされてるよ~。

ランディ:確かにワープが多くてややこしい なぁ。

テア: みなさんどこですかー。

ーランディ、隣のテアのGBAをのぞきこ み、進行方向を指示---

テア: あ、そういえばさっきこんなのを拾い ましたけど。

ランディ: 「スナイパースーツ+2」。これは エースの装備だな。

エース: ……確かに今の防具より強い。う わわ~ん、やだよー。こんな不二子ち やんスーツみたいなのは着たくないよ

ランディ: でも今のままだと防御力キツい でしょ。ハイ着て着て。

エース: こうなったらこの銀行強盗み

たしなのをかぶってやるー。

テア:銀行強盗!?

ランディ: 「スナイパーキャップ」か、わは はは。トータルコーディネートやね。

あかしあ:ちくしょう、ここの敵もすげえ攻 撃力だな……。

ランディ:2回連続で攻撃食らったらすぐ に瀕死だもんな。

テア: あっ!

----テア、昇天----

ランディ:あれ!? あれ!?

エース: ゎー、「ソウルリターン」 が効かない!? なんで!?

ランディ: あーあ、行っちゃった。

テア: ……間違って「天使の羽」 を使っちゃった。 すみません……。

ランディ: ゲェェェ、やられたんじゃなかっ たのか。「ソウルリターン」無視してどんど ん昇天していくんだもん。四十九日が 過ぎたのかと思った。

エース: やった~! 今日は俺だけ が失敗担当じゃないぞ!!

――迷いながらもダークドラゴンの待つ最上 階に到着-

ランディ:よし、いよいよここまで来たぞ。 みんな、思い残すことはないか。

テア: あ、そういえば「お寿司」を預 かり所に預けっ放しだった。

あかしあ:じゃあさっさと行こうよ。もう 俺、首と指が痛いよ……。

ランディ: 俺も痛い。 おのれダー クドラゴン、なんて悪いヤツなん だ!!

テア: じゃあ、行こう! エース: うわー、でけぇ~。でか くてすごくてすごくてでかい~。

ランディ:テア、レジストお願い ね。あと、例によって一撃与えた らあとは回復に専念しちゃって! エース: うわー、1回食らったら すぐ回復しないと死ぬ~!

テア: やばい、強い~! あかしあ:コロス……。

エース: すげえ。「ソウルリター ン」がみるみるなくなっていく…

ランディ:ひでえ~。大量虐殺だ一。

エース:うわ! 奥の首にギリギリで弓が 届かない! こんなことならもう1つだけ 上げておくんだった……。

ランディ:よし、首1つだけ落としたぞ! すぐにあと2個落とさないとさっきの首も復 活するよ。

テア: えぇぇ~! そうなんですか!? エース:よし真ん中のを落とした! もう 1つ! あかしあ頼む~。

あかしあ: ……。

ダークドラゴン ウガァァァァ!!

一同: やった~!!

エース:クリアだ~! 終わりだ~。

ランディ: なんか、味方が死んだときに慌 てて「ソウルリターン」を使うのが一番面白 かったな。

あかしあ: なんだよそれ。ふううう。

テア: ランディ! ちゃんと両手でGBA持 ってて。まだセーブできてないんだからまた 落とさないでくださいね。家に帰るま でが遠足なのです!

エース:は~い。

-流れるスタッフロールを前に、最終決 戦の余韻にひたる者、うとうとする者、原 稿を書き始める者……。最後の最後までチー ムワークはヒドいものだったけど、エンディ ングまで来れたからヨシ! その思いだけ が、4人の唯一の共通点なのであった―。

-Fnd ?



クリア後に遊べる裏モード「アドバンスモード」に挑戦!!

一度クリアしたデータでゲームを始 めると「アドバンスモード」なる、難 しいモードが選択できる。このモード でのちょっとしたコツを伝授する。



POINT D 「アドバンスモード」 限定のアイテムあり!

アドバンスモードには、ノーマルモ ードでは出なかったアイテムも多数出 現する。じつはマルチプレイ時にしか 取れないアイテムもあるのだ。

出た! ヨーグ ルトのソウル! 効果は……意味

POINT 2 とにかく敵が速い! 魔法使いは「ヘルブラスト」を!!

このモードの敵は素早い。攻撃して 離れる、を繰り返そうとしてもすぐに 接近されてしまうのだ。「ヘルブラスト」 を鍛えた魔法使いがいると有利だ。

魔法使い以外の 職業だと間合い



「アドバンスモード」のあと にも隠しダンジョンが!?

アドバンスモードをクリアし わせてL+R+Aを押すと、さら にキツい裏裏ダンジョンが!!



「私は今(「4」の)銀座での戦闘に勝てなくてどうやったら勝って先に進めるのかを知りたいです(笑)」という伊倉さん。星組出身の天才も、実際のゲームでは意外と苦戦中? 「『4』ではレニが大神さんの部屋で待ってたりしてすごく甘ちゃんなので、苦言を呈したくなりまず(笑)」とも。伊倉さんがレニを語るぞ!

隊長も…… こっちに来て。 この子、人がそばにいると 落ちつくみたいなんだ。

をもう一度

帝都花組声優陣が語る 秘。エピソード



伊倉一恵さんが振り返る「サクラ大戦」の6年間

青二プロ所属。長野県出身。3月23日生まれ(牡羊座)。0型。「レ二役については、最初にオーディションを受けたときに、私自身ずっと男の子だと思っていたんですね。お風呂のシーンにくるまで、そうじゃないことに全然気づいていませんでした(笑)」という伊倉さん。

それまでにこなした役には「シティハンター」 の検討者役などがある。「男の子っぽい役 はそれまでもやっていましたから、 「あ、なるほどね」って思いなが らレニはやりました。(花組の) ほとんどのメンバーが、初対面でしたが、「魔神英雄伝)ワタル』の頃から仲良しだった(田中) 真弓ちゃん(カンナ役)とか(高乃) 麗ちゃん(マリア役)とかがいましたし、ふっちゃん(減崎ゆり子さん・紅蘭役)とも彼女が高校生ぐらいだった『六三四の剣』以来に会って『久しぶり~』って感じで、非常に楽しい現場だなっていう印象はありましたね』とも。そんな伊倉さんは、「サクラ大戦2」からシリーズを振り返りつつ、「サクラ大戦1との6年間を語ってもらったぞ!

各キャラと7年間を振り返る特別インタビュー

「ゲームでは、いちおう『4』で完結っていう感じなのかもしれないですけれど、役者的には夏のスーパー歌謡ショウの台本もあがってきたり、太鼓の自主稽古もあったりして、週に一度は花組のメンバーとは会ってるんですよね。だから全然終わった感はなくて、サクラは現在も進行中です」と今の心境を語るレニ役の伊倉一恵さん。レニへの想いと「4」を終えての感想を振り返ってくれた。

「4」ではギリギリのところでのセリフのせめぎ合いも

――今回の「サクラ大戦 4」は、ドリームキャストの製造中止後に急遽作られることになりましたが、最初にその話を聞いたとき、伊倉さんはいかがでした?

伊倉■「サクラ3」ができるまでにずいぶん時間がかかっていたのを見てましたからね、逆に「え? 本当に? できるの?」みたいな驚きはありましたね。

---収録のほうは「サクラ 2」の頃と比べていかがでした? 大変でしたか?

伊倉■大変でしたね。まずは台本が厚かっ

たですから。誰も見てなかったら、収録後に(台本を)持って帰るのやめて、そこに置いて帰っちゃおうかと思ったぐらいでした(笑)。だけど、最初の台本では、レニとしてはこういうセリフは言わない、絶対言えないな、というものがいくつかあって、何度か(スタッフの方に)協議してもらったりしたんです。当然発売まで時間ギリギリで作っていますから、本当にギリギリのセンでのスタッフとのせめぎ合いもあって。そういう意味では、「4 | はいろいろと

of F

グラ人は

ゴージャスなことをやってる という噂は聞いてました



マスだなぁと思いましたね」 やスだなぁと思いましたけど、レニの歌謡ショウを見て、ゴージの歌謡ショウを見て、ゴージーであったは、サクラ」の2「噂レベルでは、サクラ」の2



あまりしゃべらないレニを いかに冷静沈着に演じるか



vながら演じました(伊倉)」 野沈着さという感じに気を付いですから、熱くならない冷 Vですから、熱くならない冷

今だから明かす帝都花組メンバーの秘密

「サクラ」のメンバーになれてすごく良かった! メンバーは、みんな「利威」あたいなも

具体的にはどのへんが?

伊倉■私としては、レニが「甘あまちゃん」 になっちゃうのが違和感があったんです よ。「心ではそう思うかもしれないけれど、 それはレニの場合は声には出さないだろ う」というシーンがいくつかあって、「これ は(声に出して)言う、言わない」とか、「こ こは心に思うかもしれないから、モノロー グにしてほしい」とか、いろいろ録ってい る最中にやりましたね。今回は、レニがち ょっと甘ちゃんなことを言ったり、いきな り大神さんの部屋で待ってたりして、ビッ クリするじゃないですか。「うお? レニ、 あなたなんでここで待ってるの?」みたい な(笑)。私なんかは、「レニ、あなたはそ んなことしちゃいけないでしょ」って、ち ょっと苦言を呈したくなりましたけど、ゲ 一ム中にはそんなボタンはないから、その ままプレイしましたけど(笑)。

一今回は、レニが頬を赤らめたりするシ ーンとかもありますよね。

伊倉■でしょ!? びっくりしましたよね え。「ダメ、それ! あなたは部屋にちゃ んといなさい」っていうボタンが欲しかっ たです(笑)。そのへんのシーンは、もしか したら、私と同じように思ったファンの方 もいるんじゃないかなあって。もしも、そ う思った人がいたら、私に手紙ください

まだ「4」はプレイ中のようですが、い ちおうレニでクリアする予定ですか?

伊倉■とりあえず、(私は)レニですから、 いちおうレニにしようと思っているんです けど、「うーん、結婚の話をするのは、どう しようかなぁ……」とか思いつつ、しぶし ぶ進行しているというか。

一今回は、アイリスからぬいぐるみをも らったりして交流も深まってますよね。

伊倉■なんかレニの部屋は模様替えした らしいんですよね。だけど、私は (ゲーム の)プレイヤーの時は大神じゃないですか。 大神がレニの部屋を訪ねていくのもなん だかなぁ……って感じで。どうも訪ねて行 きづらくて。模様替えしたレニの部屋と か、アイリスにもらったぬいぐるみとか見 たいんですけど、見られないままで。もう

4 の中では、そんなレニも結婚観の 話が出てきますよね。伊倉さんご自身の結 婚観というのは、どんな感じですか? こ のあいだのGameJam 2 の時にも少し話 に出ましたが

伊倉■結婚観ですか? 私は独身なもの ですから、実際のところはよくわからない のですが、結婚をしている周囲の人を見て いると、すごいラブラブで楽しくて、豊か なこともあったり、つらくて地獄を見て、 1人でいるよりも寂しいこともあったり ……といった感じに見えますね(笑)。

すると、レニ自身が結婚をちょっと考 えてみたり、大神に答えてみたりすると いうシーンはちょっと複雑な感じも?

伊倉■レニはね、本当はもうちょっと素直 だと思うんですけど、レニにいろいろと期 待している私は、あんまりレニには結婚と かしてほしくないなぁ……みたいなのが あって。「(あなたは)まだ結婚のことな んか考えなくていいんじゃないの? 結 婚の話題とかあまり触れないでほしいなり みたいなのはありますね(笑)。でも、「(大 神さんに) ふられて、失恋したレニがとっ ても可愛くて好きなんですしっていうお手 紙をもらったりしたので、レニ以外のキャ ラでクリアするのもいいのかな?とか、今 は思ってたりもします(笑)。

-とはいえ、今回の「サクラ大戦4」で、 まずは今までのシリーズには、とりあえず 大きな区切りがついた部分もあるのですが、 そのへん今の心境はいかがです?

伊倉■ドリームキャストが、だんだんみな さんに使われなくなっていく……という のは、すごく寂しいですよね。私もドリー ムキャストを持っているので、すごく寂し いです。でも、最初にも言いましたけど、 「サクラ」の役者のみんなの気持ち的には、 「終わった感」はないので、まだ全然終わっ てませんよ。

長いようで短かったのかもしれません が、「サクラ大戦」という作品を振り返っ てみるといかがですか?

伊倉■「サクラ」のメンバーになれてすご く良かったですね。「サクラ」のメンバー は、今やみんな「親戚」みたいなものです。





伊倉■そうですね。「サクラ」のメンバー は、みんな元気でいますから、どうぞ安心 して待っていてください。夏のスーパー 歌謡ショウは、頑張っていい舞台にします。 ぜひみなさん楽しみにしていてください。

を励ますのに というゲーム中のお まじないを使ったらいいんじゃ かと提案したら、採用され て嬉しかったです| (伊倉)

「結局芝居はバランス。 冷静沈着で一見動かな いレニがいることで、 他が生きてきたりする こともありますから」 とレニの役どころを冷 静に分析する伊倉さん。

ショウの思い出

「最初の歌謡ショウの時には、もうレニ役をやることが決まって いましたので、観に行ったんですが、すでにもうその時には噂で 翌年もやるっていう話が出ていて。『次はできるだけ、みんなの時間 を調整して、稽古しよう、もっと筋道の通った展開にしよう。ってい う意気込みがみんなの中にありましたね。私も、歌ったり、体を動か すことは好きでしたから、ちょっとドキドキはしましたけど、初参加 した『つばさ』はすごく好きで、毎回ラストの衣装に着替えてから 階段を上って、厚生年金の2階から欠かさず観てました(伊倉)





神崎すみれ役の富沢美智恵さんが引退 をした今年の新春歌謡ショウでは「一番最 後のすみれのカーテンコールをどうしよ うか?って稽古の時に話してて、広井(王 子) さんの演出プランで、みんなが並んで いる真ん中をすみれが壇上から降りてき



て最後にお客様に挨拶をして終わろうっ て決まった時に、じゃあみんなですみれ に声をかけて、そのまま『ゲキテイ』にい きますってなって。なんか誰かに怒りを ぶつけるでもなく、悲しさを『ゲキテイ』 にぶつけて、八つ当たりするかのように怒 鳴りながら歌ってましたね」と伊倉さん。 恒例のプレゼント希望者は応募券をハガ キに貼って、次のページのあて先まで!





あて先は次のページで!











ってきてると思います。一番ちっちゃくて若いのに、意外と辛辣なことを言ったり、なんかいきなり頼ら れたり(笑)。わりと私はコクリコっぽいかもしれないですね」という小桜さんが、コクリコを語るぞ。

ラごとに振り返る特別イ

後エツ子帰湯

「サクラ大戦3」ではサーカス団に所属し、「悲しくても笑うんだ」と、明るいなが ら少し影のある少女だったコクリコ。あれからちょうど1年、笑顔を取り戻した コクリコは、「サクラ大戦4」ではアイリスより若い12歳という子供ながら、登 場早々大神をドギマギさせるようなセリフを連発。この1年の間にコクリコ役に 対してどんな心境の変化があったのか? 小桜エツ子さんがその心中を語るぞ!

as

小桜エツ子さんが振り返る「サクラ大戦」との約4年

大沢事務所所属。東京都出身。2月22日生ま れ(魚座)。血液型不明(本人談)。最近ではテレ ビ東京系列で、土曜朝8時30分から放映中の 「ミルモでポン!」のミルモ役で初主演も果たし たという小桜さん。「サクラ大戦」のキャストで は、真宮寺さくら役の横山智佐さんとは一緒に 遊びに連れていってもらったり、買い物に行 ったりしていたりで、その流れでも帝都 花組のメンバーとも親しかったそう で、「サクラ大戦3」ではコクリコ 役に見事抜擢。「4 への急な

出演については「3」の時は、コクリコになる までにすごく時間がかかったんですけれど、『4』 2回ショウをはさんで、しかもドラマCDも1 本録った後でしたから。すごくすんなりとコク リコをやれましたね。もう今は、体でコクリコ のことがわかっているという感じで、なんかヒ ッタリとハマッている感じがします」と語る小 桜さん。最後は何も考えずに、台本もすんなり と読めるほど、コクリコ役にハマれたという 「サクラ大戦」との約4年間。その思い出とは?

"夢"を叶えるまでやめられないコクリコ

「サクラ大戦3」の発売後、この1年 の間に2回のショウを経て、いきなり「サ クラ大戦 4」も発売されたわけですが、小 桜さんとしてはそのへんはいかがでした? 小桜■「サクラ大戦」って、これからも長 く続くと思っていたんですよね。「4」だ の[5]だのって……。でも、とりあえず 「3」が終わった後も、そのうちに何かあ るだろうし、あるとしてもちょっと先の 話だろうなって思っていました。だから、 「3」のときに巴里花組がピンチになって、

帝都花組のメンバーが助けに来てくれた ように、今度新しい華撃団ができたら、 私たちにもちょっとした出演のチャンス があって、エピソードも少しぐらいある かなぁ……なんて思ってたんですね。で すから、まさか「4」ではベタで関われる なんて思ってなかったですし、いきなり ドリームキャストで1年以内に作るなん てびっくりしましたね。夏のミニライブ にしても、年末のディナーショウにして も、「サクラ4」にしても、あれよあれよ



まだ若いのにちょっと 大人びてきたかな(笑)

最後に明かす巴里花組メンバーの秘話・

ヨクリコとすぞく同じ返ぎ

という間に進んじゃって、「わぁ~、私、 巻き込まれてるう(笑)」って感じで。い かにも「サクラ」らしいなぁと思いました。 今回の収録で気を付けた部分とかは ありましたか?

小桜■収録時間は「3」の時よりはさすが に短かったですよね。まあ、巴里は途中 からやってきますし(笑)。ただ、「3」の 時にすごく悩んだ役作りも、今回は全然 そんなこともなく、すんなりと何も考え ずにコクリコを演じることができました。 「3」の時は、悪いサーカス団の団長の元 にいたので、いろいろと人に気を遣うよ うな場面もあったんですが、今回のコク リコは、素直にストレートに表現したと いうか、12歳の子供ですから、裏がある とかの駆け引きはなく、バーッといっち ゃう感じでしたね。好きな人には、その まま「イチローのお嫁さんに来た」なんて ストレートに言っちゃうし(笑)。

ゲームのほうはもうクリアしました? 小桜■まだ途中までなんですよ(笑)。最 後までやってしまうと、なんか気持ち的 に終わっちゃいそうで、どうも進みにく くて。だから、ゆっくりと、自分の気持 ちに整理がつくまで楽しみながらやって いこうかな、と思っています。

「サクラ4」の中で、印象に残ったシ ーンやセリフとかはありますか?

小桜■最後のシーンのセリフで、コクリ コが「人は何か失敗したとしても子供に託 すこともできるし、どっかでやり直しも できる」っていうことを言うんですけど、 それがまた私が常日頃から思っていたこ とそのままでして、もうコクリコの口を 借りてみんなに伝えたいことはこれだ! ってすごく気持ちが入りましたね。「3| の時には「悲しくても笑うんだ」っていう 気持ちだったのを取り払って、楽になっ て、笑いたい時に笑って、泣きたい時に 泣いたら、みんな楽だよねっていうのが、 私にとってのコクリコのテーマだったん ですけど、「4」ではそれをふまえて、次 の階段にちゃんと行ってるなぁっていう のがすごく感じられて。私とコクリコが 同じ速さで歩んでいる感じがして、とて もあのシーンは好きでした。私自身もこ のシーンは大切なシーンだったし、みん なにも見てほしいって気持ちも強いです。

今回は、話の中で「結婚観」みたいな 話も出ますが、小桜さん自身の結婚観と いうのは、いかがですか?

小桜■私は昨年結婚しちゃってるんで、 なんなんですけど(笑)、そうですね、結 婚してなかった頃は「すごく好きな人とず っとラブラブで」なんて思ってたんですが 意外とそうでもないんだな、と(笑)。で、 なんか今思っているのは、よく言われる ことなんですけど、「2人が向き合うとい うよりも、何か同じ方向に向かって、並 行に歩いていく |のがいいんだろうなぁっ て。まあ10年経ったら、あの時はこんな こと言っちゃって、とか思うかもしれな いですけど(笑)。今はそう思っています。 なるほど。ところで、今回の「サクラ 4」では物語的にいちおうの一区切りが入 っているのですが、そのへんへの感想は? 小桜■まだ"終わった感"というのは全然 してないんですよね。「サクラ大戦」とい う世界は、まだまだ続くような気がして いるので。それに、今後はOVAとかも含 め、イベントとかも何かありそうなので、 気持ち的には「まだ途中」という感じです。 これからは、ゲームのコクリコだけでな く、ちゃんと生きて動くコクリコに声を 吹き込みたいなと思っています。まだ、 その夢を叶えるまでは終われないですね。 具体的には、コクリコでどんなシー ンを演じたいとかありますか?

小桜■そうですね。いつもが「サクラ大 戦しというゲームの中での話なので、敵が 出てきてみんなの幸せな日常を壊してい く……みたいなのがあるじゃないですか。 まあ、それを守るための華撃団だったり するわけですけど、本当のコクリコは12 歳とかの子供ですからね。本当はたくさ ん遊んでたりすると思うんです。だから、 敵と戦ってばかりのコクリコじゃなくて、 もう少し本来の子供らしいコクリコの笑 顔とかそんな場面を見てみたいですよね。

小桜さんは、かれこれ4年ほどにも なるでしょうが、「サクラ大戦」ワールド に参加してみて、いかがでしたか?

小桜■「サクラワールド」って言っても、 みんなが個人の自由意志でそれぞれ活躍 してて、いざっていう時にはみんなが集 まってスゴイものができる――というの がいいですよね。劇団みたいに、所属し ていたらみんなそれを強制的にやらない とダメ、みたいな感じじゃなくて、プロ の「ユニット」みたいな感じというか。で、 (すみれ役の) 富沢美智恵さんみたいに、 他にとても大切なことができたら、みん なもあたたかく見送ってあげられるとい うね。私たちも、機会があれば、精一杯 頑張りますから、今後も応援し続けてほ しいですね。



子供らしい元気な笑顔が一番のコクリコ。こ れからはそういうエピソードも見たいよね。



「コクリコはもっと子供らしい日常も描いてほしいですね」 と小桜さん。元気な笑顔でいるコクリコに会いたいよね。

「昨年夏の巴里花組の初めてのミニライブでは、本番1週間前 から食べるものも食べられなくなってしまって、キツくて絶対入らな いと思っていた衣装も、ゲッソリと痩せたおかげでゆるゆるになるほ どすごく緊張したんですよ」という小桜さん。でも、その後すぐに決まった 年末のクリスマスディナーショウでは「1回コクリコでステージに立ったこ とでちょっと欲も出てきて、今度はお客さんがすごく近くにいるディナーシ ョウだし、私はコクリコだから、それならばテーブルマジックをやりたいっ で言ったんですね。知り合いにたまたまマジシャンもいたので(笑)。最初は エリカを箱の中に入れて切るとかやりたかったんですけど、ちょっとそれは すぐにはできないとのことで、3つほど簡単なものをやったんですよ(小桜)」



露出



巴里花組メンバーからも 特別プレゼント!

「(エリカ役の)日髙のり子さんも(花火役の)鷹森 淑乃さんもほとんど初対面。だけど2人ともお母さ んみたいに優しくて。今は仲間意識も強くて、家族 みたいに思ってますね。ただ、エリカはドジなイメ ジがあるけど、日髙さん本人は実は一番しっかり してて、(ロベリア役の井上) 喜久子さんはすごくハ マッてるし、(島津) 冴子さんはグリシーヌまんま(笑) | と語る小桜さん。最後のプレゼントも応募してね!

「サクラ大戦4」スタッフ寄せ書き ミサイン入り!等身大POP&ポスター

等身大POPとポスターは全員のサ そして舞台はグランドフィナーレへ。







〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング㈱ 『ドリマガ』編集部

「サクラ大戦4」リレー企画プレゼント(⑦レニ/③コクリコ)係



「サクラ大戦」世界をメカと技術の側面から読み解くための頁









第23回

全機械絵画:明貴美加◆主筆:鈴木ドイツ、金子良馬◆後援:レッド・エンタテインメント、セガ/オーバーワークス、ドリマガ



光武二式 アイリス 搭乗機 解説◆筆:鈴木ドイツ

帝国華撃団、いや、巴里華撃団を含めても、光武本体に武装を持たない機体はアイリス機のみである。これはアイリス機の、というよりも搭乗者本人のキャラクターに拠るところが大きい。その結果、本機は極めてユニークかつ希少な機体となっている。

アイリス機に攻撃力がないわけでは ない。しかしそれは機体の装備が持つ ものではなく、搭乗者の霊力そのもの に拠るものだ。通常攻撃は霊力でエネ ルギー体を作り、それを広範囲の敵に ぶつけるもの。このとき、光武は、その エネルギー攻撃を支持するはたらきをす る。つまり搭乗者の霊力を霊子水晶、 霊子反応基盤といったシステムで増 幅、加速しているのだ。通常これは、 霊子機関全体のサイクルとして、光武の 機動性や武装の出力に寄与するが、本 機では搭乗者の霊力とその発露の増幅 へ使われるということである。これは必 殺攻撃や通常移動においても同様で、 アイリス機は戦闘兵器というよりも、そ れ自体が霊力増幅装置、そして搭乗者 の保護装置というべきものとなっている と言えよう。

帝国華撃団における位置づけはどうだろう。本機の攻撃力は広範な敵に被害を及ぼすが、その攻撃力そのものは大きくはなく、戦術的に言えば決して使いやすい機体ではない。攻撃特性を最大に生かそうとすれば、敵のただ中へ突入せざるを得ず、その場合も攻撃力の低さから決め手を欠く、というのでは機体の生存性をも著しく損なってしまう。アイリス機においては、通常攻撃はあ

くまでも防御的攻撃。つまり自己防衛に 過ぎないということを戦術的に留意して おく必要がある。そしてこれは、同時に 必殺攻撃にも通じて言える。本機のい わゆる必殺攻撃は、敵に対する攻撃で はなく、味方機への霊子防御フィールド 回復である。これも本機を中心とした広 範囲に対して行われるため、本機の運 用は、帝国華撃団の戦闘力維持を目的 とする"母機"としてのそれがもっとも好 ましい、という結論に達する。

しかしながら、アイリス機にはもう一 つの大きな特徴がある。それはテレポ ーテーションによる隠密行動性だ。こ れも、搭乗者の霊力特性に拠るものな のだが、地形高低差や遮蔽物による物 理的障壁を克服する能力は、通常の敵 の殲滅や制圧といった部隊行動以外 の、特殊任務に用いられることが多い。 部隊の母機として隊形の中心に位置し、 常に護られることを前提とした運用とは 相反するこの運用方法には常時危険が 伴う。そのため、本機には下半身を中 心に増加装甲で取り囲まれており、防 御力を大幅に高めているのだ。通常移 動も、浮遊、テレポーテーションによる ため、機動性は考慮しなくていいことか ら、ほぼ全周にわたる装甲スカート採 用となっているわけだ。一時は、アイリ ス機は光武二式の脚自体が不要なの ではないか、という意見もあったが、そ れでは搭乗者の負傷や機体損傷時に 移動そのものが困難になってしまうこと、 また整備性の問題からも脚は残された。 むろん、アイリス機も歩行機能はきちん と有している。



必殺攻撃時の霊子力放射はここから行われる。本機は霊子力増幅に主眼が置かれ、通常の出力は低めに設定されている。



通常よりも大型のものとなり、防御力が増している。しかしながらデザイン的な意味も大きいようだ。



6機の蒸気推進噴射口がスカート下部に 装備されている。浮遊時などに際して、 浮遊や移動を補助する。

第23話ニャンニャン高長が 倒れたニャン! 0巻 日中シートシート/結原 U/A









最近、写真を撮ったりしてます。デジカメ は、簡単にきれいな写真が撮れるので楽し いです。もっとたくさん色々な場所の風景を 撮りたいです。

「蒸気のある生活」 第九回

二つの通信塔=平和のための蒸気科学】◆筆:金子良馬(元・神崎重工「桜武」開発員)

人類が築いた最大の構造物。石造なら万里の長城やピラミッドが挙げられるであろうが、屋外に建てられた金属製のものとなると太正十四年までは帝都東京の沖にそびえるミカサ(記念公園内)通信塔が世界最大ということになる。全高約一千三年に空中戦艦ミカサが東京湾に墜落した残骸である。帝都の地下で密かに建造されていた戦艦ミカサの発進は、当時帝都の平和を脅かす魔物がもたらす以上の天文学的な被害をこの都市にもたらし、国会でもその必要性と今後の維持について長く論議の的になった。一方でお台場に残された船体(の一部)はその圧倒的な高さを生かし、同十三年に、ラジヲ『お台場放送局』のスタジオ兼通信塔として利用されることとなった。後二年間、帝都から関東一円の通信

網を一手に担ってきたのが、このミカサ通信塔であったが、太正十四年中頃から傾斜・沈降が激しなり、ミカサの倒壊の危険性が指摘されるようになった。そこで政府が通信塔の解体を決定したのが、太正十四年末のこと。これは"帝都の日時計"とも仇名された、ミカサ通信塔の倒壊の危険だけではなく、東京湾を航行する船舶の乗員、沿岸部住民からも(圧迫感や景観破壊から)苦情が多かったをは、からも(圧迫感や景観破壊から)苦情が多かった通信塔の代替を務めるのは、かつて帝都近辺の蒸気・通信の主役であった「帝都タワー」である。しかしら書で我々が使ってきた装備・電波では地球の裏側などへの極長距離通信はきわめて困難であり、今回の交代で通信事情の悪化を心配する声もあが

った。ところが現在改修中の帝都タワーが完成時に備える能力は日本=仏国巴里間をも易々と無線で結び、しかも音声のみならず映像も送受信できるという(ちなみにこのテレビジョン通信は送受信機が高価なため当分市販される予定はなく使用は政府や軍用に限られるとのこと)。この新・帝都タワーで使われる極長距離通信機「キネマトロン」の技術は、ご存知天才科学者・季紅蘭女史が"平和を維持する為の使用である限り"完全に無料で公開しているものだ。これは前述の超兵器空中戦艦ミカサを一つの蒸気ボイラーと見立て、帝都の蒸気力源とするよう提言した米田一基陸軍中将ともとも、世界平和と人類の繁栄に科学技術が貢献できることを示す好例といえよう。元蒸気技師として両氏の英断に心からの敬意を捧げるものである。

GC版「バイオ」より。これだけのグレネーを持っていればゾンビなんか全然怖くない!

5月は恒例のE3がアメリカのロサン ゼルスで開催されたね。今回はPS2、 Xbox、GCの3大ハードが出そろうと あり、どこのメーカーもかなり力を入 れていたみたい。オンライン展開など も発表されたので、これからは情報交

換が進んで裏技も見つかりやすくなっ たりするのかな? 「裏技広場」では、 仕込まれた裏技のほか、偶然発見され てしまった怪しげな隠し仕様も募集中。 内容をビデオに録画して送ってくれた りするとポイント高いです。ヨロシケ。



GC バイオハザード

グレネード弾の無限増殖

東京都/山本飛鳥



ソニックアドベンチャー

テイルスのオモシロ映像

千葉県/でるでる

●1人プレイ時に、ポートB~Dにつな げたコントローラでテイルスが操作でき ることを利用した裏技です。まずソニッ クで、アクションステージのロストワー ルドに行きます。2つ目のポイントマー カーをくぐったら外の景色が見える場所 に移動し、景色に視点を合わせてテイル スを操作して外に向かってプロペラ飛行 します(このときAボタンは押しっぱな し)。テイルスが落ちてきても、Aボタ ンをはなさず、アナログ方向キーを上に 倒し続けます。すると、テイルスがずっ と落ち続けていく姿が見られます。あと



もうひとつ小ネタです。ミスティックル ーインのチャオガーデンで、外の海に向 かって木の実を投げると、投げた数だけ の木の実が池の中の1カ所に集まりま す。ちょっと便利ですよ。

●まず初めに、グレネードランチャー を装備した状態で、アイテムボックス を開きます。そうしたらカーソルを最初 にある位置から動かさず、その場所に グレネード弾を置いてアイテムボック スを閉じます。そのあとアイテムボック スを開き、先ほどしまったばかりの弾 を選択。そして、装備中のグレネード ランチャーにカーソルを合わせてセッ トすると、なんと弾の数が一気に240 まで増加します。なお、この裏技は何 度でもできるので、事実上グレネード 弾は無限に増やせることになります。

ザコ敵なら一発で吹き飛ばす強力な グレネード弾の無限増殖技。このグレ ネード弾はゲーム全体を通して入手でき る数が少ない貴重品のため、これはうれ しい。ちょっとアレな感じの裏技だけど、 これを使うことでセーブデータが飛んだ

りとかの問題は特にないみたい。投稿者 の山本さんは、ビデオにその過程を録画 して送ってくれたので、とてもわかりや すかったぞ。銀賞進呈!





GBA シャイニング・ソウル

アイテムの無限増殖

神奈川県/栢野俊昭

●まず初めに、GBA専用通信ケーブル でGBAをつないで、同じフィールドに出 ます。そうしたら増やしたいアイテムを 持って、どこでもいいのでそのアイテム を取れる位置に置きます。このとき、ア イテムが置ける場所であれば、街の中で も外のエリアでもかまいません。次に、2 人がそのアイテムの上に乗り、取れる状 態にして、ほぼ同時にAボタンを押せば、

2人ともアイテムを取れます。これを繰 り返せば、貴重なアイテムのミスリルや オリハルコン、ダークマターを使わない と作れない武器なども簡単に作ること ができます。

こいつもちょっとヤバげな裏技。で も手に入れたアイテムは両方ともちゃん と使えるので安心だ。コツは、アイテム を取るとき、1P側のAボタンをほんの少

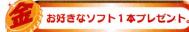


しだけ遅めに押すこと。そうすると成功 しやすいようだ。この裏技は4人同時で もできるけど、このコツを知っておかな いとなかなか成功しないぞ。

左の写真の状態で、2~4人がアイテムの上 に重なってAボタンを同時押しでもアイテム を取ることができる。人数が多いほうが増殖 する数も多くて断然おトクだ。



「ドリマガ裏技広場」では、現行全ゲームハードのソフトの 裏技を募集中です。ハガキに、住所/氏名/電話番号/取り 上げたソフト名/裏技の内容を明記してご応募ください。同 じ内容の裏技が多数送られてきた場合、消印の日付が早い八 ガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。 採用者には裏技の内容によって右のような謝礼を進呈いたし ます。本誌記事において、すでに紹介されているものに関し ては採用いたしませんので、ご注意ください。





500円分の図書券を進呈します





〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング(株) ドリマガ編集部「ドリマガ裏技広場」係まで

局員A「人生とは道草の連続なり。迷ってみるの もまたヨシってな」局員B「そうだにょ」A「そろ そろ軌道修正が必要だね」 B「秋葉原と神保町が デートコースっていうのも変える?」A「え?」

| | | | | 2 | 20 | | |
|---|--------|---|---|---|----|----|--|
| C | \sim | n | п | 0 | n | TC | |

ユーザーの熱い要望に応えてリニューアル。柏木家の四姉妹にまた会えます

ファルコムの本格SLGがついにベールを脱ぐ!

VM·JAPAN ······



ュアルノベル"シリーズの金字塔的タ



ビジュアル性を主とするPCソフト界で、当時としてはタブーと

同年「痕」、97年の「To Heart」と現在まで3作品が発表されている。

PC98・ウインドウス用ソフトとして発表 され、テキスト文を前面に押し出した表現 法と、誰をヒロインにするかで方向性が大 きく異なる物語とが話題となったタイト ル「痕」。発売から6年を経た今も根強い人 気を誇る同作を、最新の技術を用いてリニ ューアル。本作を知らない、あるいは興味 はあったけど……というみなさんは、この 機会にプレイしてみてはいかがだろう。





善があと。

もいえる「グラフィックの上に文章を重ねる」手法を採り、多くのフ アン(&二次創作物)を生み出した人気シリーズ。96年制作の「雫」、

NEW!

今夏^{発売予定·完成度}?% #■8,800円

t.■http://www.leaf.aquaplus.co.jp/ C対応ハードスペック■対応マシン:Windo

/Me/2000/XP日本語版が動作する /Me/2000/XP日本語版が動作する /MC/PU: Pentium II 300MHz以上■メ 64MB (Windows2000、XPの場合は1 1) 以上■ビデオ: 800×600ドット、Tr or■CD-ROMドライブ: 8倍速以上■Dir

別居中だった父の突然の事故死。 それは、父とは疎遠になっていた主 人公にとって、さしたる衝撃を受け るものでもなかった。しかし「せめ て四十九日の間くらいは」と、長い 大学の夏休みを利用して父の実家を 訪れることにした主人公。そんな主 人公を出迎えてくれたのは、幼い頃 に両親を失い、父の元で扶養されて いた4人の従姉妹たち……。心に深 い痕を残しながらも、彼女らが徐々 に明るい笑顔を取り戻しつつあった 矢先、主人公の周囲で不可解な事件 が起こり始める。繰り返し見る悪夢、 やがて知る真実……。提示される多 くの謎は、4人の姉妹それぞれに用 意された物語をひも解くうちに、お のずとわかることだろう。



CHIZURU KASHIWAGI

AZUSA KASHIWAGI 🎏

Key Word

あこがれのお姉さん

包容力にあふれ、温かなまなざしで妹たちを 見守る柏木家の長女。優しく、温和な性格で あるものの、どこか抜けていたりおっとりし すぎだったりと、少々「天然」なところも。

Key Word

年上っぽくない立ち居振る舞い

前述の「しっかり者のようで、そうでない」と いったところや、なにかごまかす際に舌をチ ロッと出すのがクセというのがそれにあたる。 これでも一応、鶴来屋グループの社長です。



料理の腕は「破滅的」

その味は、料理上手な妹をして「真似のでき ない味」と評される。いわゆるひとつの天性 の味覚オンチというやつで、彼女を台所に立 たせると一家の団らんが大ピンチに。





Key Word4 「偽善者」ってなんですか?

ふだん温厚な人というのは、怒らせてしまう ととても怖いものらしい。そういうわけで、 誰かが言ったか言わなかったかこの言葉。具 体的な内容は控えさせていただきます。

Key Word

得意なものは家事全般

主婦としての能力がまったくダメな姉に代わ り、柏木家の台所事情を一手に引き受けてき た彼女。特に料理の腕前は素晴らしく、人は 見かけによらないという話でありました。

Key Word

主人公とは気が許せる仲

勝ち気で負けず嫌いで曲がったことが大嫌い な、柏木家の次女。明るくさっぱりとした性 格から、主人公からはどこか同性の友達のよ うな扱いを受けている。得意技(?)はジト目。

Key Word

スポーツ万能な彼女です

姉妹の中では運動神経に最も恵まれており、 所属クラブは陸上部。クラブでは責任感の強 さや面倒見のいいところが災いして(?)、 後輩たちに「ヘンな人気」を得ているとか。

Key Word4

後輩とのアヤシイ関係?

とくに彼女は悪くないのだが、後輩には梓に 憧れるあまり、少々「妙な行動」に出る者も少 なくない。本編でも「かおりちゃん」なる人物 が、よからぬことを企んでいたりします。

トルが原画、シナリオを一新してリニュ



「リニューアル」というからには ただのリメイクではありま

同社のビジュアルノベルシリーズを 手がけてきた水無月徹・髙橋龍也、両 氏が久しぶりにタッグを組んだ本作は、 原画からシナリオまですべてを新しく 書き起こした意欲作。「PC版からPS版 『To Heart』への移植同様、単なるリ メイクではない作品にしといったコメン トもあり、ファンとしては見逃せない ものになりそうだ。ちなみに右上のグ ラフィックはPC版にはなかったシチュ エーションで、「鶴来屋らしき場所で千 鶴さんと昼食を」といったものらしい。 ユーザーの人気も高いBGMは、現行の ままで進められる模様です。



主人公が見る悪夢と奇妙な符号を見せる猟奇事件。そ れは無差別な殺人に始まり、徐々に主人公の周囲の人々 を対象としていく。これは誰が、何の目的で行ったもの なのか? また、アルコールがまったく飲めない父の死 因が「飲酒運転」というのも疑問のひとつだが……?



NEWS ビジュアルノベルシリーズの新作情報をキャッチ!

第4弾のタイトルは「 その名も

そして同社のファンには気になる新作が、「リーフビジュアルノベ ルシリーズの第4弾 として発表されたこのタイトル。PC版「To Hear t」からじつに5年ぶりとなる人気シリーズの復活に、期待はいやがう えにも高まります。表題から推測すると、どうもサスペンス系の物語 になりそうですが……その内容やいかに。発売は今冬を予定とか!

相大 楓 KAEDE KASHIWAGI : HATSUNE KASHIWAGI 拍 木 初

Kev Word

物静かで控えめ

主人公の実家のあたりでは、ちょっと名の知 られた学園に通う柏木家の三女。非常におと なしい性格で、活動的なすぐ上の姉とは対照 的に物静か。口数少なく、自己主張も希薄。

Key Word

なぜか主人公をさけていく

一家団らんの場でも必要以上のことは発言せ ず、家に戻ってきた主人公を避けるような態 度を見せる彼女。意外なほど「早食い」なこと もあり、よけいに避けられている印象が…

Key Word

だけど芯は強いんです

ときおり憂いを含んだ表情をしていたり、何 かいいたげな視線を向けていたり……。主 人公を避けるその態度は、どんな意味を持つ ものなのか。そちらは彼女の物語でご堪能を。



Key Word4 どことなくネコっぽい?

いつのまにか食卓から姿を消していたり、遠 くからうかがうようなまなざしを向けていた り。動物にたとえるなら彼女はネコ。そうい ったCG(?) も旧作ではありましたし……

Key Word3

記憶力はいいほう 学校の勉強はどちらかといえば得意なほうで

はないけれど、ものの形や絵柄などを覚える のは得意中の得意。よって、トランプの神経 衰弱などは負け知らずなんだとか。

Key Word

とても素直で「よいこ」です

いちばん上の姉の影響を受けてか、かなりお っとりめの彼女は四姉妹の末娘。温厚でちょ っと甘えたがりなところも、彼女が皆から愛 されている理由なのかもしれません。

Kev Word

主人公によくなつく

実家に帰ってきた主人公に屈託のない笑顔を 向け、「お兄ちゃん」と慕ってくる彼女。そ の姿はまるで子犬のよう。ちなみに料理の腕 前は梓ゆずりなのか、なかなかの実力者

Key Word

あえていうならイヌチック

あえて言わなくてもイヌチック。かまってほ しいそぶりは見せるけど、姉たちの手前、強 く主張しすぎないのが彼女流。ノラか飼いイ ヌかと問われれば、明らかに後者な彼女です。





いよいよ発売2週間を切った、日本ファルコムの新作S LG「VM JAPAN」。独自の和風テイストによる世界と、 シンプルかつ奥深いシステムを今ここに解き明かそう。 PC対応ハードスペック■Windows98/Me/2000/XP 日本語版が動作するマシン■ CPU:PentiumⅡまたは Celeron300MHz以上■メモリ:Windows98/Me-64MB 2000/XP-128MB■HDD:DVD版/WAVEインストール 1,466B以上、ADPCMインストール810MB以上 CD 版/810MB以上・ディスプレー1024×768 High Color■サウンド:biredSound対応

※■ネットワーク対応

前作「ヴァンテージマスターV2」から4年。ついに

VM JAPAN STORY 世界観とシステム

慶明十二年 —

将軍家の天下統一によって 長きに渡る戦乱の世が終わり 和国に平和が訪れてから十二年後。

泰平の世を揺るがす大厄災が 幕府の開かれた大和の地を襲った。

天より飛来した巨大な流星が 都の中心部を直撃し 大勢の犠牲者を出したのである。

その中には、和国統一を果たした 初代将軍も含まれており 幕府の権威は 大いに失墜することになる。

『星落とし』

天の怒りを感じた人々は いつしかこの未曾有の厄災を 畏れを込めてそう呼ぶようになった。

そして翌、十三年春 —

和国の各地に8人の男女が来訪する。

ほかのモードも 存分に楽しめます

始めまして、私は幕府御庭番衆の一人、キリと申します。ここでは新たな幻魔使いとなる貴方に、本作のご説明をさせていただきます。まずは本作のモードです。メインのシナリオモード以外にもこんな遊びが用意されています。







登場の最新作「VM JAPAN」は、シンプルなルールと高い戦略性により、わずらわしさや偶然性を極力 排除したSLGだ。また、前作とまったく異なる物語 など、初心者から従来ユーザーまで楽しめる作品だ。 今回は本作のシステムを公開。とくとこ覧あれ!



難易度を設定

シナリオモードを選択 すると、まずこの画面 になる。自分の実力に 合った難易度を選んで プレイしよう

キャラクター選択

次はプレイヤーキャラを選択。各キャラは能力が異なるだけでなく、ストーリーも別々。何度もプレイが楽しめる。





キリと出会う

ゲームが始まると、幕 府御庭番キリが登場。 彼女はプレイヤーの目 的や行き先を教えてく れるゲームの進行役だ。

いざ出発!

準備ができたらいよい よ出発。まずは関東地 方の移動シーンへ突入。 各マップをクリアして、 目指すは大和神殿だ!



わか V M APAN」の基本システムでござる





ついに現る! 彼らが敵の幻魔使いだ!

この5人は敵として登場する幻魔使い。詳しい素性は不明だが、メ リーは可愛い外見ながら意外と極悪な性格らしいぞ。ただ、「千里 眼のミロク」はキリやヒミカと関係があるようだが……。





リシーンで戦況を確認

ここからは、システム部分につ いて解説。まずこの移動シーンは、 次に進むマップを選ぶ場所。ここ でマップを選択すると、大体の地 形や攻略法をキリが教えてくれる。 なお、ゲームスタート時に選択でき るのは画面内のマップのみ。ほか の地域は、全マップをクリアしない と進まない。決定後は、そこにい るキャラと会話後戦闘に突入する。

画面の見方

①移動マップ&エリア ④制限時間 現在プレイヤーがいる地域と、選

択可能なマップを表示する。 ②フィールドマップ

マップを選択すると表示され、地 形を確認できる。

選択中のマップをクリア時に入手 するアイテムと幻魔の種類。

プレイヤーの制限時間。「無」に すると時間無制限で操作できるぞ。

マップを選択中に、それぞ れの特徴や簡単な攻略法を 解説してくれる。意外と的 を射た解説なので、決定前 の参考として役に立つぞ。



幻魔を操り敵を倒せ

戦闘では敵幻魔使いを倒す と勝利となる。プレイヤーや 敵は幻魔を召喚して戦わせる ほか、自からの武器や術を使 って攻撃可能。ただし、召喚

や術には術数が必要なため、 無限に使えるわけではない。 限られた戦力で戦うには、幻 魔の属性や地形を利用するこ とが重要となるだろう。

画面の見方

①フィールド

マップやキャラの状況を表示。明 るい地形はキャラの移動可能範囲。

移動シーンのフィールドマップ同 様、マップ全体を見回せる。

③ステータス

カーソルが合っているキャラの体力や術数などを表示する。

カーソルがある場所の地形を表示。 防御力や地形自体の高さも分かる。

幻魔の属性関係を常に表示。これ を見ながら攻撃を仕掛けよう。

ここでもキリが、地形やキャラの 特徴をていねいに教えてくれる。

キャラの向きに注

横や後ろから攻撃されると、正 面から攻撃されるよりも大きな ダメージを受ける。移動終了時 はキャラの向きも考えよう





魔晶石は要チェック

マップ上の光る場所 「魔晶石」。ここに止 まると、止まった側 の勢力の色に変化。 体力や術数が回復し たり、ステータスが 向上したりといいこ とずくめなのだ。



魔晶石の奪い合いが戦闘の焦点。奪 ったら取られないための戦法が必要。

属性を理解しないと 戦いには勝てませぬ

再び失礼します。今度は戦闘につ いてですが、戦力の中心である幻魔 は、属性による相性が激しいのです。 画面右下の矢印に反する、例えば火 の幻魔が水の幻魔と戦うとまず勝て ません。この属性を駆使しないと、 戦闘に勝つことは不可能です。





ージに差が。よく覚えてください。



大切な思い出の詰まった街に帰ると



西格■ 8,800円

^{続元}■BasiL

プレイ人数■【人 ディスク枚数■3枚(CD-ROM

Windows95/NT · NEC9800/98215

彼女は確かにそこにいた・・・・

それは Cherry petals fall like teardrops... 舞い散る女のように

桜が咲き乱れる春を舞台とした 小さな恋の物語ー

主人公は幼い頃、親の都合で住み慣 然とした記憶だったが、主人公は確か れた街「桜坂」を離れ、北の国へと移 り住んだ。そして数年後、故郷にある 学園を進学先に選び、再び桜の舞い散 る街へと戻ってきた。しかし、当時の 記憶はほとんど残っておらず、故郷が 初めて訪れた見知らぬ街に見えた。だ がただ1つ、2本の桜が並んでいる小 高い丘に懐かしさを覚えた。かなり漠

にその場所を覚えていた。彼はある理 由があってこの街に戻ってきたのだが、 その「理由」からわざと目を背けるか のように、淡々と平凡な日々を過ごす。

それから1年後 。主人公が2年 生に進級した春から始まる。やがて彼 が自分の過去を知ったとき、ある試練 に立ち向かうことになるのだった。



なかなか主人公

達と呼べる関係。「文」「武」 両道だが、騒がしく大雑把な

吹き抜ける春風が

懐かしい思い出を運ぶ

各種機能を凝縮した『クイックバー』を搭載



SKIP SHIP

本作は選択肢によって行動を決定し ながら話を進めていく、オーソドック スなタイプのアドベンチャーゲーム だ。システム面もシンプルで、操作性 もすこぶる良好。画面右上(任意に移 動可能)の『クイックバー』を使えば、 セーブ・ロードからメッセージの閲覧 など、あらゆる操作を簡単に行える。

主人公にいつもからかわれて る先輩の3年生。年上っぽ く行動しようとするが、押し

「Bless」のサントラを5名 様、「それ散る」の体験版3 名様、「それ散る」テレカ+ 「Bless」 ポストカードセッ トを2名様にプレゼント。 [締め切りは6/31。当日





の連続技までを網羅したお役立ちガイドだ。

New System Lecture

豐田 空中田田

既存システムでもある通常(地上)投<mark>げに、今作からは空中投げが全キャラに標準アクションとして追加された。</mark> 駆け引きの選択肢として重要な、これらの要素をここで解説。とくに、空中投げは新戦略に大きく影響するぞ。





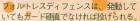
Q.投げが成立する条件が知りたいです

A.間合い内の相手が、のけぞり中やガード硬直中でないこと

投げようと思った時に投げられなくて、「あれっ?」と首をかしげたことのある人は、この成立条件に注目してみよう。立ち、しゃがみなどの通常状態や、技の出かかりを戻り際などは投げられるものの、攻撃をヒットorガードさせた状態(強制硬直中)には投げを決められないのだ。もちろん、規定の投げ間合い内に相手がいなければ、お話しにならないぞ。











Q.キャラによって、投げたあとの状況が違うようだが?

A.もちろん、追撃の可、不可もそれぞれ異なるぞ

世 伊 効 果 一 寬

| キャラ | 地上投げ | 空中投げ |
|--------|---|---|
| ソル | ・受け身可能(キャラ限定) ・追撃可能(キャラ限定) | · 受け身可能 · 追撃不可能 |
| カイ | ・受け身不可能 ・追撃可能(要ロマキャン) | ・受け身不可能 ・追撃可能(状況限定) |
| メイ | ・受け身不可能(画面端/追い打ち可能) ・追撃不可能 | ・受け身不可能 ・追撃不可能 |
| ミリア | ・受け身不可能 ・追撃可能 | ・受け身不可能(状況限定/受け身可能)・追撃不可能 |
| エディ | ・受け身不可能 ・追撃不可能 | ・受け身不可能 ・追撃不可能 |
| ポチョムキン | ・受け身不可能 ・追撃可能(キャラ限定、画面端) | ・受け身不可能 ・追撃不可能 |
| チップ | ・受け身不可能(追い打ち不可能) ・追撃不可能 | ・受け身不可能 ・追撃不可能 |
| ファウスト | ・受け身不可能 ・追撃可能(要ロマキャン) | ・受け身不可能 ・追撃不可能 |
| 梅喧 | ・受け身不可能(画面端/追い打ち可能) ・追撃可能(画面端) | ・受け身不可能 ・追撃可能(状況限定) |
| アクセル | ・受け身不可能 ・追撃可能 | ・受け身不可能 ・追撃不可能 |
| 闇慈 | ・受け身不可能 ・追撃不可能 | ・受け身不可能 ・追撃可能 |
| 紗夢 | ・受け身可能・追撃可能(要ロマキャン) | ・受け身可能 ・追撃不可能(画面端) |
| ジョニー | ・受け身可能 ・追撃可能 | ・受け身不可能 ・追撃可能(画面端) |
| ヴェノム | ・受け身可能(球へ追撃時は受け身不可能)・追撃可能 | ・受け身可能 ・追撃可能 |
| テスタメント | ・受け身不可能 ・追撃可能 | ・受け身不可能 ・追撃可能(画面端) |
| ディズィー | ・受け身不可能 ・追撃可能 | ・受け身可能(状況限定/受け身不可)・追撃可能(画面端) |
| ブリジット | ・受け身不可能(追い打ち可能/要ロマキャン) ・追撃不可能 | ・受け身不可能 ・追撃不可能 |
| スレイヤー | ・受け身不可能 ・追撃不可能 | ・受け身不可能 ・追撃不可能 |
| ザッパ | ・受け身不可能(状況限定/受け身可能)・追撃可能(状況限定) | ・受け身不可能 ・追撃不可能 |
| 11 | ・受け身不可能 ・追撃不可能 | ・受け身不可能 ・追撃可能 (画面端) |

ひと口に"投げ"といっても、キャラによってそのモーションは異なり、投げたあとの自分と相手の状態にも大きく差が出てくる。その場にダウンさせる、画面端へ吹き飛ばす、空中へ放り投げる……など多種多様。そこから新たな駆け引きが生み出される場面も少なくないので、左記の一覧表を参考にそれぞれの投げ効果を把握しておくといいだろう。



Q.決めるポイントは?

A.心の隙間を突いて

というのは、かなり精神論に頼る部分ではあるが実際そうなのだ。相手がフッと気を緩めるような局面で、ロマキャンからのダッシュ投げ・ジャンプからのすかし投げ・ジャンプ攻撃をくぐって投げ・起き攻めを投げ……。調子に乗って攻め立ててくる相手ほど、そのスキを突いて投げを決められる。投げられた相手は、思わず「あっ」と奏漏らすだろう。とくに、追撃で大ダメージが見込めるキャラは、積極的にねらっていきたい。ちなみに、投げからの連続技にもダメージ補正はかかる。





攻撃の有効範囲には要注際を投げる常春手段。ジャンフの下をくく

空対空の技の空振りに



今回は、相手のジャンプ攻撃の空振りを見てから、 ジャンプして空中投げを決めるというスタイルも。

ame System Follow

ここでは、次ページからの連続技解説へ移る前に理解しておいてもらいたい、特殊なシステムを解説。連続技構成の幅も格段に広がるぞ

ダストアタックの受け身不能時間を延ばす「中断ダスト」

ここで説明するのは、ダストアタッ クを強制終了させながらも、ダストア タックで生じる受け身不能状態を継続 させる特殊な方法だ。

やり方は、チェイスジャンプでの追 跡後、画面が暗転してダストアタック の効果演出が入る前に、①ジャンプの 軌道を変える。②技を当てる。という2 つを実行すればOK。成功すればチェイ スジャンプを中断したにもかかわらず、 相手はキリモミ状態のまま落下してく る。キャラクターにもよるが、ほぼ地 上スレスレまで受け身を取られないの で、地上技で拾いさらに空中連続技、 ということが可能となるのだ。

では、この技のメリットとは? そ れは、地上技を組み込むほうがトータ ルダメージが高かったり、地上での多 彩な連係を駆使できたり、起き攻めへ の移行が容易だったりすることだ!















中断ダスト(便宜上ろう呼ぶ)は、暗転効果演出の5フレーム前までに①ジャンプの軌道を変える、②を当てる、を成立させること。②を成立時間いっぱいまで引き付けるほど、受け身不能時間は長くなる





ればいい。地上技で拾ってさらに連続技へ

「カウンター」を取れば大チャンス!

カウンターの発生条件とは、①技の 出かかりor戻りモーションに攻撃を受 ける、②ガードゲージ点滅時に攻撃を 受ける、のどちらかで、通常時よりも やられ硬直が長くなり、普段は成立し ない連続技が成立する。ただし、②は 攻撃レベル2以上(※1)の攻撃ヒット

時にのみ、硬直時間が延びる。

このカウンターを意図的にねらうこ とで、ダメージ源が飛躍的に増えるは ず。例外として、しゃがみ状態に攻撃 を受けた場合には、攻撃レベル2以上の 攻撃なら通常ヒットでものけぞりが1フ ーム延びることを覚えておこう。









カウンター時は、やられ硬直が長くなるだけでな 受け身不能時間やよろけの持続時間も長くな る。連続技をねらう絶好のポイントだ

受け身の不思議

受け身はレバー+ボタンで取 ることができ、成立時に16フレーム の無敵時間が発生する。だが、ボタン 入力だけで行うニュートラル受け身は 高度制限があり、超低空では出せない。 逆に、レバーで方向を指定する受け身 は、地上スレスレの超低空でも出せる。



インブレッション1又し

いしぱん■さて、今回は"投げ"につ いて2人に語ってもらいましょーか。 DIEちゃん■まず、コマンド投 げが1フレ発生じゃなく なったのはちょっと意外だったね。 つかむまでに時間かかるようになっ ちゃって、ジャンプとかで回避され やすくなったんじゃないの? ぁりさか■その分、1フレで発生する通常投げと空中投 ありさか■その分、

げの利用価値が高いんですよ。

いしぱん■その1フレ投げってどんな 利点があるわけ?

ありさか■つかむモーションが一瞬(1 フレーム)なので、「投げたい!」って 思ったときに即ねらえる。起き攻めに 対してリバーサルでねらったりとか。

DIEちゃん

空中投げなんて、相手の 空中攻撃の空振りを見てからでも決め にいけるしな。だから対空にすっげぇ 使えたりするぜ。

ありさか■入力の仕方で投げミス のリスクをなくせるのも利 点です。

いしぱん■それってどうやるの?



ありさか■レバーを後方に入 れながら、〇一他攻撃ボ タンのずらし押しで入力する んです。そうすることで、投げに失敗 しても●攻撃が出ずにフォルトレスデ ィフェンスになるんですよ

いしぱん■なるほどね。●攻撃の出か かりをフォルトレスディフェンスでキ ャンセルしてるってことなんだ。

DIEちゃん■そゆこと。目立った対空 技のないザッパやテスタメントは注目 かもしれないッスね。空中投げ もメイン対空になり得る

ありさか■受け身不能の投げが多いの で、起き攻めまでをワンセットに考え て戦いたいですね。あと、空中投げか らの追撃が強力なキャラもいます。

いしぱん■おぉ~、オレにもできるよ ずらし投げ。活用するっきゃない!

知的であるのでは、

使い方の難しい新キャラクターたちだが、いくつかのポイントを おさえてプレイすれば少しずつ慣れていくはず。前回に引き続き、 知っておくと有利になる情報を徹底的に追求していこう。



ヨーヨーを振り回して 接近戦を制する!

低空又分一シップから空中連続技へ

空中スターシップの着地に スキがないことを利用した、 地上から◆ 3 → ↑ + ②で出 す低空スターシップが便利。 なぜなら、ガードされても反 撃を受けず、むしろブリジッ ト側が有利に動けるからだ!







デッドアングルアタックや梅暄の各種ガードキャンセルには注意が必要だが、それを差し引いても硬直差で有利なのは強い。ヒット後は立ちQ→空中連続技へ!

ピップアタック(Y中P)の活用

この技は、ガードされても 先端ならブリジットが有利 で、密着でも反撃は難しいほ どのスキのなさが魅力。また 足元のやられ判定がなくなる ので、下段技をすかしつつの 攻撃も可能だ。

の活用





カウンターヒットすると相手はよろけ状態になるので、必殺技でキャンセルすれば 簡単に連続技となる。 発生も速く、接近戦でのアクセントに使っていくといい。

フォースロマンキャンセル対応技



足払い

攻撃判定の発生持続はヨーヨーが伸び切る部分の4フレーム間で、そのうち、後半2フレーム間のみ入力を受け付ける。空振り時とヒット時のタイミング取りがシヒアだ。

起き攻め戦術

有効な起き攻めが多いなか、そのひとつにYOYO設置~ローリング移動→中段or下段攻撃~というバリエーションもある。バックジャンプや、低空ローリングから強襲し、カード方向を惑わせ!







◆ビ◆K+®は、通常のジャンプよりも軌道が低く素早い。YOYOの位置によって軌道は変わるが、空中からの中段や着地からの下段攻撃で攻めていく。

①低空スターシップ~着地~② UC [②→◆+⑤] UC [⑤→◆+⑤]

②俺とキルマシーン→+9 JC [9→↓+9] JC [9→↓+9]

3 (YOYO配置が相手の背後にある) スターシップor足払い $_{oldsymbol{\mathbb{R}^C}}$ $oldsymbol{+}$ + $oldsymbol{+}$ $oldsymbol{\mathbb{Q}}$ $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{+}$ + $oldsymbol{\Theta}$ $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{+}$ + $oldsymbol{\Theta}$ $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{+}$ $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ $oldsymbol{-}$ + $oldsymbol{-}$ + oldsymbol

C ローリング移動~【❸→◆+❸】

③YOYO配置とブリジットで相手を挟んでいることが前提だが、威力の高い【Ө→◆+Ө】を3~4 セットも決められる脅威の連続技。 ジャンフキャンセル部分をローリング移動でのキャンセルに変えて、近づきつつ●を当てる。







SUN THE PROPERTY OF THE PROPER

無敵の必殺技を自ら作り出す!

スレイヤーを渋く使いこなすには、ジャンプキャンセル絡みの小技を覚えたい。 もっとも有効活用できるのが、バックステップ(ダッシュ)の無敵時間を、次の行動に付加するテクニック。バックステップ→ジャンプキャンセル→ジャンプモーションキャンセル(地上)で、どんな必殺技にも出始めに無敵時間を作れるのだ。

パックステップの無敵時間を付加する

バックステップの無敵時間は20フレーム。そして、この無敵時間はバックステップをジャンプキャンセルしたあとにも継続される。また、キャンセルが早いほど次の行動への無敵時間付加も長くなる。







このテクニックを使えば、無敵のバックジャンプはもとより、攻撃判定の発生まで 無敵のマッパハンチ、つかむまで無敵の血を吸う宇宙などが可能となるのだ!

フォースロマンキャンセル対応技



ロステップ

後退から前進へ移る前の、一時停止中4フレーム間に入力を受け付ける。無敵のバックステップが作り出せる。ポイントがわかりやすく簡単なので、フェイントに利用しよう。

敵時間付加も長くなる。 **・中で少セル可能時間の**

牽制能力は高いが、必殺技でのキャンセル可能時間が短いので、ヒット確認からのキャンセルデッドオンタイムが難しい立ち❻。だが、受付時間の長いジャンブキャンセルからなら連続技も楽になる。

→中国策を考える

相手の→+・②に突進を迎撃されることも多いスレイヤーだが、そこでクロスワイズヒールが役に立つ。蹴り上げ初めから空中へ飛ぶまで、やられ判定が足元の靴あたりにしか存在しなくなるのだ。







例えば、立ち**②**のキャンセル受け付け時間は"ジャンブ>必殺技"。立ち**②**をヒット 確認しつつ、**ランサビ←ラオ**と入力すればキャンセル可能時間に幅を作れる。







上半身無敵の→+♥が強い本作で、とくに→+♥対応が問われるスレイヤー。ダッシュ&バックステップ無敵付加やDステップ→クロスワイズヒールなどを利用しよう。

①マッパハンチ(カウンター)→立ち**②**→マッパハンチorデッド オン タイム

②デッド オン タイム IC ②~着地~近立ち③ IC (③→ ○→ ②) IC [③→ ○]
③ (ダッシュ血を吸う宇宙×3) →ダストCJ~ O IC (④→ ○ (中断ダスト)] ~着地~

±58 C (0→0→0) C (0→0)

③血を吸う宇宙は、距離を見て回数を調整する。そして、よろけ状態にダストアタックを当てるのだが、まずよろけを回復されることはないので連続技とした。ダストCJ 後の**② □C** →部分は、最速でないと後半がつながらない。







※ C = 必殺技キャンセル、JC = ジャンプキャンセル、HC =ハイジャンプセル、RC =ロマンキャンセル、FR =フォースロマンキャンセルを指します。ま



魔人ラオウの召喚で 絶大な力を手に入れる!

とにかく無憑依では、こんにちは三匹 のムカデ(以下、ムカデ)の当て方に終始 する。そのためにも、ダストアタックと 空中投げは使いこなしたいところ。そし て、ラオウを召喚したら怒濤の攻撃で攻 め立てよう。ムカデと同様に、立ち回り でラストエドガイを振り回し、ヒットし たら空中連続技で大ダメージを奪う。ま た、→+のもヒットさせると壁バウンド となり追撃が可能。ダメージ源多し!

ダストアタックの意外性



られ判定が消失する特殊 が出るときに足元のやられ判げッパのダストアタックは、 攻撃判定 定と投げ



[剣]突進からの技変化

攻撃が離れた位置に出る。 に❸や❸の攻撃を出すと、







空中投げからムカテで追





けた後、こんにちは三匹のムカデを確実の重要性も見逃せない。地面にたたきつの重要性も見逃せない。地面にたたきつ

に当てられるキャラがいるのだ。

-スロマンキャンセル対応技



そのまま帰ってこ ないでください

を取りやす

攻撃判定が出た(幽霊 が丸まる) 瞬間からの2 フレーム間が、入力の受 け付け時間。空振り発射 のポーズも同じタイミン グでフォースロマキャン 可能だ。

強力無比な[ラ

これまで、ムカデの重要 性をしつこいくらいに説い てきたが、それもすべてラ オウを召喚するためのこと。 絶大なる攻撃力に、連続技 の手軽さ。それだけでラオ ウの召喚をねらう価値はあ る。起き攻めの単純な選択 でも、相手には脅威だろう。



無敵時間、攻擊 判定、ヒット後の 追撃……性能が 他とは段違い。

は発生が速く 見て避けるのは 難しい。



この覚醒必殺技も、画面のほとんど を覆い尽くす判定とダメージの高さ でラオウの強さを引き立てる。

①[無憑依]こんにちは三匹のムカデ RC >ダッシュΦ C > こんにちは三匹のムカデRC > ダッシュしゃがみ⑩ C > こんにちは三匹のムカデ

②[無憑依]ダストCJ~OUC O(中断ダスト) ~着地~こんにちは三匹のムカデ→各種追い打ち

③[剣]→+⑩(しゃがみヒット) ご 近づくと逝きます

④[ラオウ]ダストCJ~2段ジャンプ®(中断ダスト)~着地~{ダッシュ→+® C ダークネスアンセム}×α

⑤[無憑依]ダスト C こんにちは三匹のムカデ〜憑依ラオウ〜ラストエドガイRC {ダッシュ→+® C

ダークネスアンセム|×α

5霊魂+5以上限定。ダストアタックをムカデでキャンセルし、ヒットさせつつラオウを召喚。あとは高い位置でラストエドガイをヒッ トさせてロマキャン、【ダッシュ→十〇→ダークネスアンセム】を可能な限りたたき込む!

①は、⑤の布石としてもね らっていきたい連続技。無 敵対空からいつでもOK!





5 画面端ならテンションク ジ不要な脅威の連続技。ラ ストエドガイの当て方に注意。

動きにバリエーションをつけろ

相手へ近づく手段に、いくつか変化を付けら れることが発覚したイノ。これらを使いこなせ

ば、接近戦でのスタイ ルに劇的な変化が生ま れるはずだ。





むしろ姿勢が低いぶん他キャラのダッシュよりも使い 勝手はいい。まずはキャンセルタイミングを覚えよう。

くロマキャンで擬似ダッシュを作る ⊕大木をさする手のフォー スロマキャンを利用して作る 擬似ダッシュは、相手へのプ

> レッシャーも大きい。下段を警 戒するかたわら、投げにも注 意しなければならないから

だ。姿勢の低さも有利に働く。

・スロマンキャンセル対応技



®大木をさする手

攻撃判定が発生する 直前の3フレーム間が入 力の受け付け時間。直前 1フレームでキャンセル した場合は、攻撃判定の ない剣のエフェクトが出 現するため、威嚇効果も ねらえる。

空中ダッシュ、ハイジャンプなどからでもOKで、連続発動により進行方向上方に昇 っていき、画面外へ消えることもできる。入力は、レバー後方+攻撃ボタン2つ+0。

回攻撃のフォルキャン軌道変化

小さく跳ねて蹴り上げるジ ャンプ●攻撃。じつは、空中フ ォルトレス中に●を押すと、 技は出ずに上昇の慣性のみが 発動する。つまり、進行方向に 小さく上昇していくのだ。こ れを連続発動すると……

①ダッシュ@~着地~→+⑩ C 窓際distance→ケミカル愛情

②空中投げ→近立ち③ C ケミカル愛情→{立ち⑥ C ケミカル愛情}×2

②画面端で、相手との位置関係が重要 (写真参照)。近立ち❷をあまり高い打点で当てると、ケミカル愛情へつながらないの で注意したい。また、立ち❻で拾う時は、少しでも前進して間合いを広げないようにすること。







照で大学パーツで導える単元で連続技を

ジャンプ \mathbf{O} \mathbf{IC} \mathbf{O} \mathbf{O}

①画面端というよりも、バンディットリヴォルヴァーで画面端へ運べる位置からならOK。 しゃがみ® JC のあとの は昇りですぐに出し、続く JC (③→①) 部分の を微妙に遅らせること。 そうしないと、着地後のジャンプ (3 がつながりにくくなる。



で拾えなくなる。

カイ=キス

① 【立ち❷→近立ち❷→→+❷】 → 【しゃがみ❷→近立ち❸】 こ スタンディッパー

②グリードセバーorヴェイパースラスト(カウンター)orジャンプ⑩(カウンター)→【→+⑩→近立ち❸】

HC © 空中ライド・ザ・ライトニング

①→十個としゃがみ個のつなぎは、ガトリングではなく目押し。連打でもいいが、タイミングを覚えてワンプッシュでつなげたい。② 各種浮かせ技からの連続技で、→十回は引き付けて当てること。 HO の入力が難しいと感じる人は、たんなる JO でも構わない。だがその場合、空中ライド・ザ・ライトニングへのつなぎが甘くなり、受け身を取られる覚悟が必要となる。



パースラストでも可。 させたい。最後はヴェ できるだけ ICV で安

①イルカさん・縦 ��️ ⑩→着地ダッシュジャンプ【❷→⑩】→ダッシュジャンプ【❷→◐】 �� ┃ �� ┃

②ダストCJ~®→® (中断ダスト) JC 2段ジャンプ®~着地~ダッシュジャンプ【❸→®】

~着地~ジャンプ【②→①】 C レスティブローリング EC ① UC [®→①]

①イルカさん・縦を相手の真上にヒットさせ、ロマキャン後の落下中に®を当てる。着地したら一瞬だけダッシュを入力し、最速でジャンプすること。②2回目の®後のチェイスジャンプを、2段ジャンプで中断ダストにする。落下中に®を当ててあとは①と同様に。



の後空中のがヒット。関係は写真のとおり。その後の中断ダスト後の位置

リアーレージ

①投げ→ダッシュ@×3 HC 【Ø→Ø→Đ→®】

②(画面端)ゆタンデムトップ→しゃがみ❸ ▶️前転~しゃがみゆ→ № 空中ダッシュ【❸→❻(1)】 ▶

サイレントフォース~着地~→+® C> ♀タンデムトップ→【近立ち♀→しゃがみ®】 HC>【♀→♀→®】

②相手ダウン中に、③タンデムトップを重ねるところから始動。しゃがみ⑤からの前転中に⑥タンデムトップをヒットさせ、しゃがみ⑥につな ぐ。しゃがみ⑥ 【匠】からは、低すぎない高度で空中ダッシュ⑥を当てること。⑥タンデムトップからの近立ち⑥は目押しでつなぎ、しゃが み⑥をハイジャンプでキャンセルする。【FC】 を 【匠】 にすると、操作は楽になるが【⑥→⑫→⑯】の全段ヒットが安定しない。



こんな感じに。 の空中ダッシュ♥は、 のででは、

エディ --

①エディ移動攻撃→(ダッシュ 【立ち❻→近立ちӨ→→+⑩(2)】→エディ対空攻撃 Ю

【◎→◎→◎】→エディ対空攻撃→◎

②エディ中段技→(ダッシュ)【立ち❸→近立ち❸→→+② (1)】→エディ対空攻撃~

ジャンプ~シャドウギャラリー~ドリルスペシャル(設置)

①→+②の②とエディ対空攻撃の③は同時入力し、→+②の2段目が出たら④を離して発動。◎→エディ対空攻撃→④は、⑤押し続けて ⑤と②を同時押し。すると、ボタンの優先順位で⑤攻撃が出ず(エディ対空攻撃は出る)に②攻撃が出せて、ドリスペ設置の暴発も防げる。



が必要となる。そのぶが必要となる。そのぶ

ルチョム

①しゃがみ⑩ (対空カウンター) • メガフィスト・前方~立ち⑩→ • ガイガンター→

ガイガンティックブリッド→立ち® C ヒートナックル→ヒートエクステンド

②→+② (対空カウンター)→遠立ち③ こ ヒートナックル→ヒートエクステンド

①メガフィスト・前方は移動用で、立ち**® ②** がイガンター→ガイガンティックブリッドは最速でつなぎ、すべてを空中でヒットさせること。ガイガンティックブリッド後の壁バウンドで、ボチョムキンと画面端の間に相手が落下してきた場合のみ、立ち**®**以降の技が決まる。② ①と同じく対空用だが、ほぼ真上付近で→ + ② をカウンターヒットさせた場合にのみ成立する。



して追撃を変えよう。ッド後の位置関係に応いがイガンティックブリ

チップー

①空中投げor幻朧斬or足払い→γブレード→ダッシュ【近立ち❸→遠立ち❸→しゃがみ❸→❸】

① y ブレードは、通常技にキャンセルをかけて出すことが不可能な技。だが、ヒットさせれば 必ず捕縛で長い間硬直させられるので、足払い後の追い打ち→捕縛中にダッシュからのガトリ ングを決める。②麓砕→→十⑩のつなぎがシビアだが、最速で入力できれば問題ない。



らの連続技を!



で、起き攻めへ移行。のダウンさせられるののイブラスまで決まれ

ファウ

①愛→ダッシュしゃがみ® C 槍点遠心乱舞 FB ダッシュ立ち ② UC ③ UC 【③→⑤→⑥】

②投げRC 立ち® JC 【®→S→®】



いように……。



対のできあがり。
いお手軽かつ強力な連びできるがり。



7万夕一世忠

【記号】各種キャンセル(C): 必殺技~/ JC): ジャンブ~/ FC): ロマン~/ FC): ハイジャンブ~/ FR): フォースロマン~) /: ガトリングコンビネーション【略称】ロマンキャンセル=ロマキャン/ フォースロマンキャンセル=
フォースロマキャン/ ガトリング=ガトリングコンビネーション/ ダストCJ: ダストアダック~チェイスジャンブ

①足払い С 畳替し→ジャンプ【Ө→Ө→Ө→0】



安定しない。



畳替しが発動しない。
②ジャンプ☎の打点が

クセルニロ

ゥ

①(画面端)足払い C 鎌閃撃→旋鎖撃 RC 近立ち O UC アクセルボンバー

②空中ダッシュ【♥→●】~着地~【→+♥→近立ち❸】 30 アクセルボンバー~着地~

【「立ちO→近立ちO】 IC アクセルボンバー × 2

①画面中央付近では、鎌門撃がダウン追い打ちになってしまい、受け身を取られるキャラもいる。足払い ひ 鎌門撃の部分で、少しディレイをかけてキャンセルすれば旋鎖撃につなげやすくなる。②難しいのは近立ち❸ JC アクセルボンバーの部分。地上でコマンド入力 JC トボタンでは、アクセルのジャンプが遅いために成立しにくい。しっかり JC からコマンドを入力すること。



即コマンドで! 人れておき、キャンセル

2(1

① **⑤**風神のロマキャン後は、最速でダッシュしつつ近立ち **⑤**をヒットさせよう。また、立ち **⑥**で拾うときは、 **⑤**風神の硬直が解けたことを確認してから入力しないと、追加入力技の一足飛びに化けてしまうので注意すること。 ②中断ダストは、 2 段ジャンプからの **⑥**で成立させる。 **⑥**を相手の足元に当てるような感じに出していこう。



回時にダッシ 同時にダッシ



低過ぎず&高過ぎず。 ②中断ダストのための

蔵土縁紗夢

①投げ FB (近立ち 6) →遠立ち 6) JC 6 C 龍刃→劔楼閣→逆燐

②(画面端)空中投げ~着地~遠立ち 3 UC 低空ダッシュ (3→0) C 龍刃→劔楼閣→逆燐

①通常投げをフォースロマキャンしたあとの近立ち❸は最速で出す。そのためにフォースロマキャンに❸ボタンを仕込む感じで決め打ちしておこう。②遠立ち❸が入らないキャラには【→+
❷(1)→遠立ち❸】にして、ジョニーに対しては【しゃがみ❷→遠立ち❸】にする。また、低空ダッシュ❸が入らないキャラには、❸を❷に変えて対処しよう。



①投げのあと の近立ち§へ のできが非



ゃがみOを刻もう。 SOの前に→+Oやし であるがある。



①立ち@or遠立ち@orしゃがみ@or立ち@ C Lv.2ミストファイナー中段or下段→→+@

~ジャンプ【Ø→Ø】JC 【Ø→0】C 蒸旋牙

②投げ→ジャンプ【Ø→S】C 蒸旋牙(1) EC 空中ダッシュ®~着地~バッカスサイ……

①始動技のヒット確認からねらっていく。あらかじめグリター イズ ゴールドを1回ヒットさせて、ミストファイナーのレベルを上げておくこと。②投げたらレバー入れっぱなしでジャンプし【❻→❺】へ。そしてロマキャン〜空中ダッシュで、落ち際に⑩をヒットさせる。バッカスサイは起き攻めに重ねるために出すもので、ミストファイナーがLv.2になっていると極悪な攻めが展開できるのだが……。



しい。入力を確実に。 ②燕旋牙ロマキャン空



①【しゃがみ®(対空カウンター) C Sカーカスライド→ダッシュ→+® C ®ダブルヘッドモービット RC →+® C ®ダブルヘッドモービット

②【しゃがみ S→立ち®】 C ®ダブルヘッドモービット EC →+® C ®ダブルヘッドモービット



ッシュしよう。 ○カーカスライドの便直

テスタメン

①【→+OorしゃがみO→近立ちO→立ちO】 C→ グレイヴディガー RC→ O C→

②投げor空中投げ→マスターオブパペット

①空中グレイヴディガーで画面端まで運び、かつ画面端で壁バウンドしてきた相手の下をくぐれた場合の連続技。つまり、着地~【しゃがみ�→近立ち�】は、画面端を背にしてヒットさせることになる。下をくぐれなかった場合(相手が画面端とテスタメントの間に落下)は、立ち�or近立ち� UC 【�→� UC ⑤→�】 C グレヴディガーを決めよう。



次につなげやすい。



①【近立ち❸→→+②→近立ち❸→しゃがみ❸】 ◎ ●よく話し相手になってくれます

②空中投げ~着地~【しゃがみ**③→**遠立ち**⑤】C** 魚を獲るときに使ってたんです

②見た目は簡単そうなこの連続技。だが、空中投げのあとのしゃがみਊは、着地後に栗早く出さないとダウン追い打ちになる場合があるので注意したい。また、画面端などで空中投げのあとに距離が開かない場合は、遠立ちਊが近立ちਊになってしまう。そんな時は、【しゃがみਊ→近立ちਊ→しゃがみਊ】 【【② ~空中連続技とすることで対処しよう。



②着地からは いこう。



やっぱり遣うぜパリマガアーケード最低無い



全国大会店舗予選熱烈開催中#

店舗予選が白熱する今日この頃、まことし やかに噂されている「フォース」の都市伝説 を解明するべく、あの男が立ち上がった!



"FORCE"

[全国大会開催記念特別企画]

司令部押しかけレポート 数々の都市伝説に決着をつける!?

これってどうなのさ!?

ロン■やぁ! ボク、ロンくん。こ の前は、謎のロボットに講習を押しつ けられて散々だったよ。実戦テクニッ クを講義したらしいけど、メシも満足 に食わせてくれないから、まったく頭 に入らなかったもんね。それどころか、 夏を前にして10キロも痩せちゃった。 あれはダイエット合宿だったのかも! さーて、テムジン顔に生まれ変わっ たボクのビクトリーロードで、今日か ら新たな歴史を作り出すぜーッ! 男 の戦場たるゲーセンへレッツらゴー!



おっ、司令部の緊急連絡だ。頑張り続けたボク へのご褒美に カッコイイ機体をプリーズ /

一数時間後

ロン ダメダダメダダメダーッ! 日も僚機がなっちゃない! でも、も う1回だけ勝負だッ! まずはコインか



このボクに指令だと? 期待させとい て、そんなオチで納得できると思ってんの?

らVO4カードへの投入コンボ·····っ て、あれ? なんで先へ進まないの? 店員■あの一、お客様。そのカード は更新しないと使えませんよ。



これで最近はカード10枚連続して昇格&機体支 給ナシ! ボクは社会の歯車じゃないぜーッ!

ロン■なんだと、コラ! 朝イチで更 新したばかりなのに、もう更新だと? デフレだからって出撃回数も減らした な! ハメだハメだハメだーッ!

だったら司令部へ Attack 直接乗り込んで直談判だッ!

ロン■イテテ。状況説明しただけで あの店員、いきなり実地訓練を仕掛け てくるなんて……。どんな教育してん だ、この業界は! それもこれもボク に対して昇格させなかったり、新機体 を授与しなかったりしていた司令部が 悪いんだ!きっとそうに違いない! ヨシッ、司令部へ殴り込みだぜーッ! 数時間後

ロン■ここが大鳥居駅か。ボクのイン ターネット検索術によれば、司令部 はココにあるはずだ。それにしても、 インターネットには「フォース」に関 する情報がたくさん載っていたけど、 どうも "~らしい" がかならず付く 都市伝説っぽいものばかりだったな あ。この件についても、司令部には っきりさせてもらおうじゃあ~りませ

??
…… (なぜチャーリー?)。

ロン■まずは司令部探しだ。この辺は パイロットだけでなく、ロボットも歩 いてるのか。あのポンコツ教官も徘徊 してたりね。普段はヒマそうだしな。

教官 ……誰がヒマだって? じゃあ ヒマな私が、久しぶりに訓練をつけて あげよう。食らえっ、ヌアッークル・ エキュシュプゥルォージョゥゥーン!! ロン**■**ぶっとび!!!!!!!!!(by宮沢)

数時間後

ロンこひどいや……。歩道を歩いてい るだけで、いきなり殴るなんて……。 教官■戦場での油断は大敵だぞ。そう いえば、司令部について調べてるよう だな……であれば事情通を紹介してあ げよう。このビルの中へ入ってみろ!

Attack

司令部へ案内してくれる ……ワケではないよね

ロン■あれれ? この中に教官がいる ってことは、教官が2機いるの? (振 り向きながら)なぁ、教官さんよー? (シーン)

ロン■うっ、逃亡? しゃーない、こ の教官に司令部の場所を聞くか……。

(Q) 司令部ってどこにあるの?



司令部の機密事項なので、 答えられん。軍の司令部 がある場所を公の場所で 人に尋ねるとは、貴様、 それでも軍人か!?

(Q)司令部は全国各地で行われて いる全戦闘を見ているの?



一応、すべて見ているら しいが、あきらかにオー バーフローぎみだな。

(〇) データも収集してるの?



未公開だが、司令部内で はデータを収集している んじゃないか?

「〇〕やっぱり上官ばかりかな?



司令部の組織構造、これ も機密のため、公に語る ことはできん。

(Q) 1枚のVO4カード中に一度 も緊急連絡がなかったのは司 令部が見逃したから?



そういうこともあるかも しれんが、キミの腕がそ れほどでもないというこ となのかもしれない。な んにしても司令部に認め られる(見逃されない)よ う、日々精進が必要だ。



電脳空間豆知識

実戦ですぐに役立つものではない が、知っていて損のない項目につ いても、質問してみた。いわゆる " 小ネタ集" ってことで……。



私はハッター軍曹だ。ロンくん? ああキミか。覚えているぞ。2回目の

基礎教習でやっと私のところ(第四課)まできたのだったな……。基礎戦

闘教習で私の教鞭を求めている候補生が大勢いるのでな。こんなことをし

とる場合じゃないのだが、今日は特別にロンくんの質問にお答えしよう。

説明すると長くなるので 避けるが、基本的にはDN AとRNAの違いだと思っ てもらって間違いない。







| エリア名 | エリア内店舗数 | 実施店舗名 | 店舗住所 | 実施日時 |
|--------|---------|-----------------|---------------------------|------------|
| 北海道エリア | 4 | クラブセガ札幌店 | 北海道札幌市中央区南5条西4-7 南興ビル | 7/14 14:00 |
| 東北エリア | 4 | ハイテクセガ仙台店 | 宮城県仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1F | 7/21 15:00 |
| 北関東エリア | 9 | アミューズメントエース津田沼店 | 千葉県船橋市前原西2-15-1 | 7/14 16:00 |
| 東京エリア | 12 | 新宿スポーツランド西口店 | 東京都新宿区西新宿1-12-5 | 7/14 13:00 |
| 中部エリア | 5 | セガワールドエデン店 | 長野県塩尻市大字広丘野村1526-1 | 7/14 15:00 |
| 東海エリア | 5 | クラブセガ金山店 | 愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2 | 7/21 15:00 |
| 関西エリア | 14 | ハイテクランドセガアビオン店 | 大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F | 7/21 15:00 |
| 中四国エリア | 7 | セガワールド倉敷店 | 岡山県倉敷市西中新田八反割535-2 | 7/21 15:00 |
| 九州エリア | 8 | 天神GIGO店 | 福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル | 7/21 15:00 |

「電脳戦機バーチャロン フォース」 2on2 全国大会 conflict alliance 2002

エリア大会の実施店舗が決定!

店舗予選を勝ち抜いたパイロットたちによって展開されるエリア大 会の概要が発表された。店舗予選終了から半月後、7月14&21日に エリア大会、28日に全国決勝大会と、戦闘は一気に加速していく!

エリア大会によって 全国大会進品権勢が違うぞ皿

全国を9つに分けて行われるエリア大会だ が、エリア内の店舗数に差があるため、エリ ア別に全国大会進出枠を調整している。右の 進出枠を元に、各エリアから計16チームが全 国大会のトーナメントに参加できるのだ。

〔優勝チームのみ〕

北海道/東北/中部/中四国

〔上位2チーム〕 北関東/東海/九州

[上位3チーム]

東京/関西

とりあえず手始めとして Attack 階級について聞いてみましょう!

ロン■ボクだって同じ軍属なんだぜ。 機密事項でも知る権利があると思うけ どなぁ。本当は知らないんじゃない? 教官■そんなワケないだろ。

ロン■あっ、どこ行ってたのさ? て っきり敵前逃亡の罪で、解体処分を食 らったと思って心配しちゃったよ。

教官 ……それは馬鹿にしてるのか.

心配してたのか、リアクションがわか りづらいところだな。いずれにしる。 ロンのような一銭五厘君は、軍の機密 事項を知る権利など存在しないぞ。

部が形成・チャロン フォース即避力語の

ロン■アン? だったらボクの手で解 体しちゃる! でも、その前に階級制 度に関する都市伝説のウラをとってお かないとね。お遊びはそれからさ!

(Q) 「昇格ねらいならCPU戦 をやれ | ってホント?



男なら対戦だ! 対人対 戦をやって昇格してこそ 男と言える。場合によっ てはこちらのほうが近道 でもある。

[(Q) [上官との対戦時は階級差 が開いているほど昇格し やすい」ってホント?



司令部は同じ階級の敵よ りも、より上位階級の敵 を倒した時のほうが評価 してくれているようだ。

(Q)飛び級しますか?



戦闘に没頭して連絡のつ かないパイロットは、結 果的に二階級特進すると いうケースがあるようだ。 だがあまり好ましい事態 ではない。一兵士たるも の、司令部との連絡は密 に行うべきだ。



「〇)「士長以上はいくら負けても降格されない」ってホント?



そんなことはない。常に 降格の緊張感を持って戦 うべし!



三等兵などの下級パ イロットが連敗すると簡 単に降格するが、士長以 上が同数連敗しても降格 されなかった。この違い から生じた思いこみか?

結局司令部はどこにある……?

ロン 階級に関する都市伝説の大 半は、"そう感じる"程度のもの だったか……。それがわかった だけでも、よかったんじゃない? 教官■上官の私に向かってタメロ を使うはずはないだろ。んで、誰 に向けて同意を求めているんだ?

ロン■おめーだよッ! わかった

ら「バーチャロン」で勝負だッ!

-戦闘後(10秒弱)

教官■めっきり弱まったな……。 そんなことでは、司令部への直談 判なんて夢のまた夢だぞ。

ロン■そ、そうだよ! ボクは司 令部の場所を調査中だったんだ! 教官■うっ、しまった!

ロン■ヨーシ、次回は司令部の場 所だけじゃなく、機体授与の謎も 解明するぞ! 待っててね。

教官■……(なぜラッキィ池田?)

CPU戦の難易度が上がったりする」ってウワサは? キミの腕が上がってきたせいで、今まで見えなかったものが見えるよう

[Q] 「階級が上がると、AI僚機の性能が下がったり、



になったからじゃないのか? それとも、階級が上がってキミが慢心し てるんじゃないのか?

(Q) CPU戦限定プレイは降格 しない?



だから、どんな時でも降 格の緊張感をもって戦い に挑むべし! 戦いに絶 対はありえん!

(Q) CPU戦をやらずに対戦で 連敗続きでも昇格するのは?



「負けることは最大の勉強 である!」という考えから ではなかろうか。

②距離計の単位は?



メートルである。



③VO4カードは旧デザイン の出荷をやめちゃったの?



すべて新デザインに切り替わった ようだ。今は新デザインしか出荷 していない。だが、希望があれば旧 デザインの復活もありえるそうだ。

④VO4カードのライ



誠に申し訳ないのだが、内容が消 えてしまったカードは一切復活で きない。パイロットの命だと思っ て、汚したり、折ったり、傷つけ たり、強い磁気を近づけぬよう、 常に注意を払っていただきたい。

POBOESCIPUTITO PERE

RAIDEN 512N1

バーチャロイド・バリエーション・ガイド Virtuaroid Variation Guide

今回と次回に分けて紹介する機体は、すべ てレア扱いとなっている。授与チャンスが めぐってきたら、迷わず乗り換えよう。そ のまま使い続けるか、搭乗して判断せよ!



本コーナーでは久しぶりのライデン系列機体だが、ライデン512N1はライデン512E1、ライデン512N2はライデン512E2と、それぞれ同じ武装が行われている。同じような戦い方でいいのかと思えば……。 ライデン系列〔2機〕



| 近 | 接性能 | E+ | |
|----|-----|----|---|
| 射 | 近距離 | С | |
| 撃性 | 中距離 | С | |
| 能 | 遠距離 | Α | |
| 機 | 動性能 | С | 5 |

ら乗り換えた直後

は、要注意だぞ!

バーティカルターンを

したつもりで横ダッシ

ュ攻撃を出すと、致命

的なスキが生じる。

トリガー別ダブルロックオン距離

LW:64/CW:69/RW:69

ユニットのために、バーティカルタ

-ンができない。ほかのライデンか

N型ライデンは、その特徴的な脚部

IW Gボム G-09

LW

爆弾が地面をすべりながら進む。威力 は大きくないが、着弾地点に爆風を発生 するので、敵機の足止めに使おう。

HBV-512-N1



フラット・ランチャー Zap-11 レーザー・ユニット CW (バイナリー・ロータス)

しゃがみCW

両肩のユニットから多大な威力を誇る レーザーが放たれる。攻撃発生の速さな どはライデン512E1とほぼ同じだ。



右手のフラット・ランチャーからビーム 弾を発射。ビーム弾の射出間隔は長めだ が、誘導性能に優れ、威力も大きい。

ライデン 512N1





トリガー別ダブルロックオン距離 LW:69/CW:69/RW:74

全般的な機動性能や旋回性能は、若 干高くなっている。戦場での位置取り を強く意識して、僚機に対する援護射



ていこう。

シュ距離の長さに すい。ねらってみろ

RAIDEN 512N2 HBV-512-N2

ブャンプLW

弾速が速く誘導

性能も優れてい

る。投げたあと

のスキは大きい。

通常LW

レーザー・ユニット Gボム G-09 CW (バイナリー・ロータス)

非常に威力の大きいレーザーを発射す 間合いを詰めてくる敵機に対し、とり あえず投げて時間を稼ぎ、後ろ斜め方向 る。射出前にキャンセル可能なことを利 用し、敵機ヘプレッシャーをかけたい。



バズーカ・ランチャー **Zig-21**

威力絶大な実弾兵器を発射。射出間隔 が短く、射程距離が長いので、遠距離間 合いの敵機に対して使っていくといい。

ライデン 512N2



撃をメインに戦っ

より、ダッシュ近接の タイミングが把握しや

「電脳戦機バーチャロン フォース」

Vol.10

しゃがみLW

近距離で爆発す

る爆弾を投げつ

ける。緊急の防

御目的で使え。

へのダッシュで間合いを離す。

プロデューサー互重郎氏による <ライデン系列の機体>

VCa3年に廃絶した第五プラン ト「デッドリー・ダッドリー」の残 存ラインは、「アダックス(※ 1) |によって引き継がれた。新 たに開発された第三世代型ライ デンは、従来の重戦闘型VRの コンセプトを継承しつつ、「ア ダックス」お得意のユニット・シ ステムを部分的に導入し、種々 装備の換装が可能になった。

●HBV-512-N1 & HBV-512-N2

VCa3年、第五プラント周辺で勃発 した一大攻防戦の際に試験的に使 用されたブースター・ユニットKK-66 をベースに再設計した下半身ユニッ トを装着する高機動型試作機。兵 器としてみた場合は安定性に欠ける 「キワモノ」であるが、一部の好事家 からのニーズがわずかながらもあ り、汎用パーツを組みこんで採算べ ースに乗せたタイプを「アダックス」 ではN型として限定販売した。なお、 N1はE1を、N2はE2を、それぞれべ ースにしているため、基本武装もべ ース機体と同様である。

<10/80系列の機体>

地球圏最大規模を誇るVR開発プラント「アダ ックス」は、自分たちがイニシアチブをとれ る市場開拓を企図し、火星に目をつけていた。 だが、この星には1つの重大な問題があった。 VRに搭載されたV-コンバータの活性を、マ ーズ・クリスタルが阻害するため、既成の第 二世代型VRでは十分なパフォーマンスが得 られなかったのである。そこで、彼らはクリ スタルの影響下にあっても支障なく稼働する 新型VRの必要性に迫られた。その結果、 VOXと呼ばれる一連の機体群が開発された が、それに先立ち、地球圏から研究用資材と して大量に持ちこまれた10/80(※2)を 使って様々な実験が行われた。数々の試みが なされる途上で生み出された10/80advは、

第三世代型VRに共通して装備されるフィル ター回路の運用試験用の改造機体だった。こ のため、火星上での稼働が可能ではあるが、 あくまでテスト用なので、兵器としてのパフ ォーマンスは非常に低い。よって、正規ルー トでの販売は見送られている。しかし、火星 戦線では国際戦争公司や「アダックス」の管轄 外の戦域が多く、そういった場所では規格外 の兵器の持ちこみ等を手がける業者も少なく なく、明らかに見劣りするものを安価で売り さばく状況が途絶えることはなかった。

- 第三プラント「ムーニー・バレー」は、VCa6 年以降、自らの名称を「アダックス」へと変
- 「アダックス」は、時代遅れの旧型機と化し ていた10/80の在庫を大量に抱えていた。

※文中のLWはレフトウェポン(左トリガー入力)を、CWはセンターウェポン(両トリガー同時入力)を、RWはライトウェポン(右トリガー入力)を、 166 それぞれ表している。機体性能は司令部による10段階評価で、右部分は初期機体との性能比較だ

3 311111111111111 **込むがは川川メーティロン フォース川川力能な**!

0/80系列

MBV-04-10/80adv 10/80adv テン・エイティ・アドヴァンスド



| 近 | 接性能 | E |
|----|--------|---|
| 射 | 近距離 | |
| 撃性 | 中距離遠距離 | С |
| 能 | 遠距離 | E |
| | 还此种 | - |

機動性能 B

「オラタン (ver.5.66) |では空中ダ ッシュができないなど操作制限のあっ たテン・エイティ。今回は制限を受け ずに、他機体と同様に戦える。司令 部評価を見ればわかるとおり、射撃 戦は苦手だ。機動&近接性能が高い ので、強気に近接戦闘を挑め!

特殊入力技ラム・チョップ

必要発動条件●全武器ゲージ100% 入力方法●空中前ダッシュCW 発動後の状態●全武器ゲージO%



LW パワー・ボム Mk2 着弾地点に爆風を発生させる爆弾を投 げる。威力が非常に小さいことから軽視 しがちだが、敵機の攻撃をかき消す性能

が高い。装甲の薄いこの機体では、爆風 で身を守りながら敵機との間合いを詰め ていくことが重要となる。

通常LW 左右方向への誘導性 能は、ほとんど見ら れない。自機正面へ 爆風を発生させ、次 の攻撃への布石とし て使うのが基本だ。

ターボLW 威力の大きな爆弾 が山なりの軌道で 投げつけられる。 スキの大きさは、 障害物の後ろから 使ってカバーだ。

せやすい。僚機と の連係を意識しな がら使おう。 最長94m(CW)と、ダブルロックオン距離が少々長めで、近 接攻撃のリーチが非常に長いため、敵機がダッシュで避けにくく なっている。回り込み近接を主体に、ソードの先へ敵機を引っか

トリガー別ダブルロックオン距離 LW:77/CW:94/RW:69

けるように戦えば有利になるが、装甲が薄くなっているので、別 の敵機がこちら側をターゲットにしたら、すぐに回避へ移ること

威力は小さいものの、敵機の攻撃をか き消す能力が高いソードウェーブを1発 発射する。射出時のスキが小さいうえに、 左右方向への攻撃判定が広いため、身を 守りたいときはもちろん、敵機への牽制 としても使っていける攻撃だ。



ターボCW

射出時のスキは大

で敵機をシビレさ

通常CW 弾速は遅めだ が、射出時の スキが小さい ことから、次 の攻撃へつな げやすい。

CW CGS type b2/e RW CGS type b2/e



威力は小さいが、誘導性能に優れたビ ーム弾を連射。射程距離も長いため、近 距離から中距離での牽制攻撃用として多 用できる。武器ゲージ消費量は大きめだ が、武器ゲージの回復も速いので、どん どん使っていっても構わない。



歩きRW 射出中も移動速 度がほとんど落 ちないので、こ れを撃ちながら 移動し、側面を とっていこう。

ターボRW 自機の正面ヘレーザ ーを発射する。左右 方向への射角がまっ たくないので、敵機 の移動先を読んでね らうのが其木だ





しゃがみCW

すぐに実戦投入できる!! すぐに実戦投入できる!! 今回は命中率向上編として、攻撃を当てやすくするいくつかのテク ちよっとしたテクニック集ニックをまとめてみた。今すぐ習得して勝率アッフをめざそう。

Technique Al 空中ダッシュ攻撃をすぐに敵機側へ撃つ

使用推奨機体●マイザー・デルタ イータ/フェイ・イェン系列/VOX "Joe" "Jane" "Bob" "U-ta"/アファームドJタイプG

ジャンプ時に敵機が背後

敵機を背後に置いた状態から は攻撃する手段が少ない。

機体のみ敵機側へ



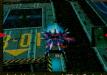
を向いた瞬間に……。

空中ダッシュ攻撃が当てにくい!



たいていはとんでもない方向 へ攻撃が発射される。

すぐに空中ダッシュ攻撃!



空中前ダッシュ攻撃を入力す ればすぐに向きが変わる。

敵機を背後に置いた状 態では、自機が敵機方向 を振り向く前に攻撃する ため、空中ダッシュ攻撃 は当てにくい。しかし、 この方法を使えばすぐに 振り向くので、背後にい

る敵機にも攻撃できる。 敵機から離れて着地!



敵機から離れつつ着地するので、反撃を受けにくい。

【Technique B】 攻撃から攻撃をすぐにつなげる

攻撃の射出中、別の攻撃を撃つこ とはできないが、一定のタイミング で別の攻撃を入力すると、すぐに次 の攻撃が放てる。弾幕を厚くできる

CASE 1

アファームドJ タイプC

射角の広い攻撃と狭い攻撃を組み合わせて弾 幕を厚くすることで、敵機側は回避行動が行 いにくくなる。しゃがみCW入力後、すぐに RWを入力(トリガー入力維持)すれば出せる。

CASE 2 VOX D-101 "Dan"

攻撃中の入力で射出間隔が短くなり、火柱で 身を守りながら通常CWが発射できる。ただし、 通常LWによる火柱が立ち上がる程度まで、通 常CWの入力を待たなければ攻撃が出せない。

CASE 3 フェイ-イェン with PH

ターボLW射出後の大きなスキを通常RWへつ なげて軽減する(通常RWを歩きやダッシュな どでキャンセルすれば効果大)。ターボLW射 出後、機体重心が後方にある際に入力しよう。

のはもちろん、ケース3のようにター ボショット後のスキを軽減できるもの まである。下の3つはあくまでも代表 例だ。いろいろと試してみよう!







しゃがみRW

👊 🚺 通常RWを速く連射する

通常RWを短い間隔で連射して、簡単に弾幕を厚めにする。この入 力を使っている間は移動速度が低下するので注意すること。LWで も武器ゲージ消費量が少なければ可能だ(バル・シリーズ系列など)。

使用推奨機体●テムジン707J 707J/c 747A 747H 747T/アファー ムドJタイプA アファームドTタイプD/VOX "Dan" "Danny" スペシネフ13系列/エンジェラン系列/バル・シリーズ系列/ガラヤカ

入力1



入力2







いよいよ超上級コースの攻略だ。今回もノーマルのハチロクを使ってCPUカーに勝つことを目標とする。 八方ヶ原はコーナー数が多く注意すべきポイントも多いが、何度も練習して習得してほしい。コツさえつかめばノーマルでも速く走れるぞ。

攻略連載 ACT.5 八方ヶ原で高橋啓介に勝つ!!

●セガ/セガ・ロッソ●稼働中●レース●1~2人プレイ●NAOMI2基板●カードシステム採用

●トータル・・・・・2'47"600

| ライバルを選択してください | ライバル | レベル | コース |
|-------------------------|---------------|-------|-----------|
| 八适专属 第四概 (th Night) | ·二宮大輝(EK-9) | **** | 〔往路Night〕 |
| 222 8 | ・スマイリー酒井(DC2) | ***** | 〔復路Night〕 |
| vs AMOR | ・館 智幸(EK-9) | ***** | 〔復路Night〕 |
| 178 A 1811 (788 A 1811) | ·高橋啓介(FD3S) | ***** | 〔往路Night〕 |
| (man) 2 | ・藤原拓海(AE86) | ***** | 〔復路Night〕 |

八方ヶ原攻略ポイント

11 ステアリングの切り返し

八方ヶ原はとにかくコーナーが多く、そのほとんどが左右への切り返しになる。したがって、プレイヤーには素早いステアリングの切り返しが求められるのだが、八方ヶ原を攻めるうえで、じつはこれが最重要ポイントになるのだ。つねに的確な切り返しが行えるよう、持ち方も研究しておこう。



連続・アーハナット 原は季早、ベイアット シグサークがコーナー のカラルーロッチ・デー のカラルーロッチ・デー コッチをして、デート・デー コッチをには要注意!

2 ライン取り

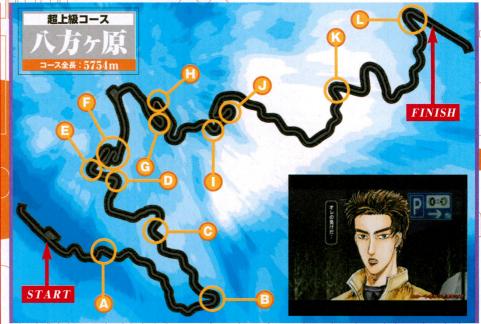
ステアリングの舵角を少しても減らすには、 なるべくコーナリングラインが滑らかになるよう、ライン取りを工夫する必要がある。コーナー が連続しているエリアでは、できるだけ直線的 に抜けられるようなライン取りを心がけよう。

国プレーキの使いどころ

バ方ヶ原は、ほかのコースに比べて絶対車速が遅いので、高速域からハードブレーキングを強いられるポイントがない。 つまり、本コースにおいてはブレーキは車速を落とすための手段ではなく、むしろ荷重移動に用いると考えよう。



ブレーキを使って有重な を移し、下でである。 を移し、下でである。 での一連ので考えないできない。 で考えないができないができないができないがいかければの ができないがいがいができない。 ではいかければいない。 スターしたいところ。



第1区間ポイント 減速が必要なのは1カ所のみ

序盤からかなり曲がりくれった区間だが、ソーマルのハチロクであればPoint Aの右コーナーで軽く減速が必要な以外は全開のし、全開で抜けるためには冒頭で触れた素早い切り返しとライン取りの工夫が必要。少なくともコースを完全に頭に入れておかないと不可能だろう。ここでミスを犯してしまうと簡単に抜き去られるのでより慎重に。



Point (B)
見た目にもタイトなコーナーだが、しつは全開のままクリア可能。もちろん、ステアリングはそれなりに切る必要があるが、ここで減速するとけっこうなロスになる。できれば走行距離が短いイン寄りを走るように。



・ナーでのミスは厳禁。後半のヘアピンは慎重に

第1区間よりもストレートが増え 区間平均車速がやや速くなる。その ぶん、ミスを招きやすくなるが、コ ーナーそのものの難易度は低め。基 本的にノーマルのハチロクなら Point F のヘアピンまでは全開でク リア可能だが、PointCやPointEな ど、ターンインのタイミングがシビ アなポイントは若干アクセルオフな どして減速してもいい。壁に接触し て失速するよりははるかにマシだ。 また、このセクションは高速コーナ 一が多くなるので、極力アウト・イ ン・アウトのラインをトレースする こと。高橋啓介は全開区間が比較的 遅いので、差を広げるなら高速コー ナーしかない。逆に言えば、高速コ ーナーでミスを犯すとかなり痛手だ。

Point











Point







ブレーキを残しながらターンインし アンダースチアが出ないようにする。 できるだけインにつけるように

注意!インの攻めすぎは危険

ヘアピンではインの 攻め過ぎに注意。 に寄り過ぎるとフロン トが引っかかって、最 悪、逆走してしまうこ ともあるのだ。インを 攻めるのは重要だが、 攻め過ぎも禁物だ。



写真のようにフロントが引

4つのヘアピンコーナー どう料理するか!?

アップダウンが激しく、また、いや らしいコーナーが多い区間。ポイント はトンネル入口(Point H)と第3チェ ックポイント手前 (Point J) をいかに スムーズにクリアできるかで、そこの 出来不出来でタイムがガラリと変わっ てくる。全体的に壁に接触しやすいセ

クションなので、ベストなライン取り は当然として、ステアリングを切り込 むタイミング、切り込む量(舵角)、車 速に十分注意して走ること。とくに Point J からは急な上りになるため、 そこで失速してしまうとかなり大きな 口スになる。極力ミスをしないように

第4区間

素早く的確なステアリング の切り返しで勝負が決まる

最終区間は、第1区間よりもさらに ツイスティになる。そのうえ平均車速 が上がるので、切り返しのタイミング 1つで壁に接触してしまうこともある ため、これまで以上の集中力が求めら れる。また、意外と全開区間が長いの

で、そこでいかに車速を伸ばせるかも 勝負。とくにPoint K直後は、レイア ウト的にオーバーテイクが難しい本セ クションにおいて、唯一敵車を楽にパ スできるエリア。高橋啓介を逆転する] には最後のチャンスになるだろう。

Point C





Point K



Point



Sega rosso



出口でガードレール に接触しやすいの で注意。また、 を小さく曲がること ができれば次のコー ナーヘアプローチし

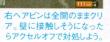
Point

やすくなる。 Point

ブレーキングしながらターンイ ン。ふくらまないように注意









みなさん、こんにちは一。あらち ゅうです、じゃなくって今回はレナ ッチです。夏を前に暑くてじめじめ した毎日ですが、いかがお過ごしで しょうか?

このあいだ久しぶりに「頭文字D! をプレイしてみると、びっくりする ぐらいヘタになってました。本当に びっくりしちゃいましたよ。やっぱ り日々の練習が必要なんですねー。 インターネットランキングのみなさ

んのタイムを見ると、本当尊敬です。 香港の方と日本の方で激しく競い合 っていて、なんだかワールドカップ みたいですよ。

久しぶりといえば、先日数カ月ぶ りに運転をしたんですが、やはり感 覚が鈍っていました。車幅がわから なくて危うく擦るところに……。あ ぶないあぶない。運転するのは好き なんだけど、しばらくリハビリが必 要みたいです。夏までには感覚を取 り戻して、海岸線をドライブしたい ですな

では今回はこの辺でー。

(あらちゅう風)

門河海灣會

リニューアルまであと14日……スペシャル

■YOH「イケさ、次回からのタイトル、 どうしようか?」■イケ「わかりやすけ りゃなんでもいいんじゃない?」■YO H「そんなもん? いろいろと考えすぎ て夜も眠れないんだけど……」■イケ 「YOHの場合は考えすぎで眠れないん じゃなくて、ゲームやってて寝てない だけ」■YOH「……やっぱり?」





北海道/嘉神

URL■http://www.aa.alpha-net.ne.jp/megadriv/ 「オルタ」にも出て欲しいです。(嘉神)

出てくれますとも! そして再びアトルムを駆り、「ねらえ」のかけ声とともにビクシオマ発射ですよ!

(る~)

愛知県/NAK

URL http://freett.com/naknak/

スマイルビット様、一生ついていきます。(NAK)

迷めく少女オルタ。その鋭い視線の先に広がる世界では、どのような戦いが彼女たちを待っているのか。

CG



徳島県/空龍あるふぁ

囲碁ゲームにハマってます♥。(空籠あるふぁ)

いつもかわいい作品を贈ってくれる「あるふぁ」さんですが、これまたかわいい「ヒカルの碁」。黄色を基調としたレイアウトからも、楽しげな雰囲気がギュンギュン伝わってきます。 (イケ)



黒髪の行商タルタルを見かけた5何か買ってタル!(ネコの1205) 刺と腐法と協調なくして生き残りは不可能!? 動き、構図、 色、雰囲気、どれをとっても文句なし。「XI」のみを使ったセ ンスも®! やっぱタルタルは欠かせないな。 (イケ)





宮城県/のみのみの

モモ大大大好きです♥。(のみのみの)

あぁ、モモが3人も / 3人いればあんなことやこんなことまで……というのはさておき、1キャラのいろんな側面が見られる構成って面白いですね。かわいさ3倍って感じです。 (YOH)



大阪府/英季 「ICO」というゲームをしっかりと 捉らえてらっしゃいますな。イスに座っている イコとヨルダもいい味出してます。



山口県/アキ空 シンブルなデザインだか らこそ、細かい紋様が生きてくる ΞĒ 常に手の込んだ作品ですね。 (イケ)



神奈川県/KAME3 デフォルメされた子 供リンクがかっこいい。色鉛筆+キリヌキ という手の凝りようも見事ですな。(イケ)



るだろう「ぐりとぐら」。ひっぱってくるネタが最高!大阪府/レールウェイズ 一度は誰もが見たことがあ 愛知県/柚木もな かわいいガーネット(ダガー)も捨 てがたいですが、個人的に「IX」の主人公だと思ってい るビビがサイコーなんです。ラヴリー♥

FINAL FANTASY IX



兵庫県/礼 キャロのまっすぐな視線が気になっ て仕方ありません。純真な眼差しは自分のような "ケガレ"には眩しいですっ(泣)。



も輝く太陽のもと、ビー、 圏に生



色使いもうっすらとしていい感じです。 (イケ)まで動きのあるミズハとラリサを描いてくれました!新潟県/莢草たけ)ところ狭しのところ、よくぞこご



も人気が衰えないナコルル。山形県/南川 初登場から 愛知県/Tome-X 背景までしっかりと描き込んで いて、全体的に非常に高いクオリティで仕上がってる ような気がします。カンナもカッコいい!



大阪府/早瀬未来 ヒロインフォーマットで固 められた純夏とは、どんな「ラヴ」が待っている んでしょうか? 発売が楽しみです。 (YOH)

■「ドリマガ展覧会」ではみなさんの投稿を 募集しています。以下の決まりを守って投稿

●ハガキ投稿の場合

・イラストの画材は自由。ただし、油絵などで 立体にならないこと。サイズは最大A4まで。

ちょっと小悪魔的な眼差し CG



近く経つのに、 ム業界版「永遠のヒ

募集中のネタ……

現代とアロケースのパラストで多条半です。 審定的な定義として、「20世紀中に発売され、 21世紀に続編が出ていないもの(前回間違えていました)」とします。しめ切りはなし。イラストの裏のどこかに「レゲーあて」と書いてあれば OKです。また、同時にネタも募集しています。

●メール投稿の場合

- ・ファイル形式はJPG、JPEG (できるだけ 低圧縮、かつRGBで)に。
- ・ファイルサイズ300~500KBに。 ・HTMLメールは禁止です。
- ●ハガキ投稿・メール投稿ともに、比率は

ハガキ比率かA判比率にしてください。ハガ キ1枚(メール1通)ごとに、住所、氏名(PN)、 年齢(任意)、TEL・E-mail・ホームページアド レス(任意・ある人のみ)、イラストの題材(ゲ ームのタイトル)、描いた絵に対してのコメン ト(20字程度)を書いてください。

T107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング(株) ドリマガ編集部「ドリマガ展覧会」係 E-mail dreamc@softbank.co.jp 登場人物を紹介



沖縄先生

人呼んで「地獄の保険屋」。社会科の先生でぐるぐるのクラス担任でもある。魔方陣や呪いなど、オカルトに明るい。



ぐるぐる

す中学 1 年生。「ぶ くぶくぞわぞわ」し たモノが大好きで、 クリーチャーを造る のが趣味。



おいちゃん& 面あおいさん

ぐるぐるが実験助手として造り出した要型(?)生物。胸に位置する人面ソの「あおいさん」は別の人



広島くん

自称「リカちゃん」。 一見かわいい女の子だが、じつはオカマ くん。人の話を聞かない、やや強引な一 面アリ。腕力は男前。



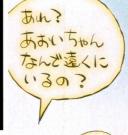














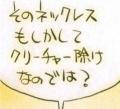




あたしもなんだか

そうなの?

苦手です























あやせくん

メカマーアで1ツル ツルテカテカ」なモ ノが大好き。メイシ ーさんの親縮隊員で、 その従順な性格を生 かし、側近を務める。



メイシーさん

名門・伊集院家の一 人娘で学校のアイド ル。「ぶにぶにすべ すべ」なモノをこよ なく愛する重度のナ ルシスト。女帝気質。



うさぎ

袋にゲル状の細胞を 詰めて造られたウサ ギ型生物。人間並み の知能を誇り、その 常識感覚はぐるぐる を凌駕する。



ダンディくん

甲羅タイプクリーチャー。頑丈なように見えて、意外と壊れ やすくて病弱なのが特徴。モチモチくん とデキているとか!?



モチモチくん

复足類タイプ生物。
「忍耐強く、素直で動き者」と三拍子そろったクリーチャー
の鏡。女性にもモテ



赤坂にきたままの

特にサッカーに興味はない のですが、街中にあふれる海 外の方を見るにつけ「ああ。日 本でワールドカップをやって いるんだなぁ……」なんて思 ってみたり。試合時間は概ね 会社にいるので、試合結果を 見るのは夜中のニュースです。 さて、どこが優勝するのかな?



6月14日(金)~6月27日(木)

▶◆赤坂にきたままの相性

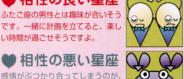
気になるキャラとの相性占いコーナーで す。占ってほしいキャラがいたら早めにリク エスト! 今回はリクエストをいただいた干 葉県S.Mさんとの相性を占ってみました。

▶相性の良い星座 ふたご座の男性とは趣味が合いそう

です。一緒に計画を立てると、楽し い時間が過ごせそうですよ。

かに座の女性です。お互いに譲り合

う気持ちを忘れないでいましょう。





6月23日生まれ 「ソニック」シリーズよりソニック・ザ・ヘッジホッグさん

運命の出会いをしたあなたたち。でも時間 とともにその恋心も冷めてきそう。思いやる気 持ちがあれば長い友達でいられるでしょう。





不安が現実になってしまうかも。でも、 強い意志があれば逆に現実にできるのです。 まずは安定した地盤を作ること。生活が乱 れている人は規則正しい生活を心がけて。

ラッキーカラー 黄

ラッキーアイテム ゴム







いいアイデアが閃きそう。でもそれを現実 にする方法がわからないようです。今は来 たるべき時までアイデアをじっくりねかせて おきましょう。他人には話さないほうが吉。

ラッキーカラー クリームイエロー

ラッキーアイテム 旗







浮き沈みの激しい週になりそう。あなた の周りにいる女性との関係が運を左右する ようです。力不足の部分を補ってくれます が、力を借りずにすむよう努力しましょう。

ラッキーカラー 青

ラッキーアイテム 骨







小さいアクシデントがいろいろと起こり そうですが、最悪な事態にはならないでし ょう。お金の管理はしっかりしておくこと。 大きな金額の買い物は慎重にしましょう。

ラッキーカラー 朱

ラッキーアイテム アヒル

しし座





不安要素に過敏に反応しすぎているよう です。もっとリラックスしても大丈夫。夜 遊びは変な噂がたつので適度に切りあげ ましょう。何ごともほどほどが1番です。

ラッキーカラー スカイブルー ラッキーアイテム スカーフ

金 企 健 企 愛

おとめ座





何をするにも神経を神経を使いそう。友 達つき合いも、長時間一緒にいると気まず くなりそう。1人でいる時間を増やす方が いいかもしれません。飲み過ぎには注意。

ラッキーカラー 焦茶

ラッキーアイテム シュークリーム

てんびん座





完璧を求めなければ全体的に良く、平穏 に過ごせそう。ただ他の人と争ったり、流 行り物に手を出したりするとあとで困った ことになりそう。危ないことはしないこと。

ラッキーカラー 紺

ラッキーアイテム 水槽





相手に自分の意見が伝わらず、問題が発 生してしまいそう。何かを頼む時などはし つこいぐらい確認をしましょう。恋人とは なかなか会う時間が取れないみたい。

ラッキーカラー ベージュ

ラッキーアイテム コサージュ

11/23~12/21生まれ





体調を崩しやすい時です。身体を冷やし たり水分を取り過ぎたりしないようにしま しょう。勉強、仕事が良い結果を出したり 恋愛問題が解決したりと成果のある週に。

ラッキーカラー 紫 ラッキーアイテム メモ帳



12/22~1/20生まれ





いろいろなリズムが狂いそう。生活、健 康、交友関係。でも気持ちを明るく保って いれば、徐々に回復してくるでしょう。な くし物は出てきにくいので注意が必要です。

ラッキーカラー ピーコックグリーン

みずがめ座





迷いごとや心配ごとなど、考えている時 間がもったいないですよ。思ったらどんど んと行動に移して望みを叶えましょう。で もあまりあくどい手段はとらないようにね。

ラッキーカラー 白





失敗を恐れて成功のチャンスを逃してい るようです。自分に自信がない、人脈がな いというのは言い訳。行動を起こすのなら、 これからの時期が最適ですよ。

ラッキーカラー ピンク



riginal Game SEGA SONICTEAM SEGA,2001

イラストの見方 ■…絶好調/ ■…ふつう ■…今ひとつ

応募のきまり

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレ ゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏 名、生年月日、住所、電話番号、希望の番号と賞品名(ゲーム ソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が 不十分なものは無効になります。締め切りは2002年6月27 日(当日消印有効)。発表は本誌2002年7月12日発売号誌上 で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発 表から2カ月後も未着の場合はお手数ですが編集部にご連絡く ださい。(TEL 03-5549-1162)

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞 に当選できない場合があります。

「ゼノサーガ」 各種ハード対応 スペシャル ファンブック2

提供: ソフトバンク パブリッシング 以前、週刊で発行されたファ ンブックが1冊になったスペ シャルムック。オリジナルマ ウスパッドも2点付いた豪華 仕様だ。ファン必携!



「メモリーズオフ2nd」 フィルムポスター&マウス パッドセット

そのまま飾るのはもちろん、お 気に入りの額に入れて飾っても すてきなフィルムポスターと、 小さくて使いやすいマウスパッ ドをセットでプレゼント!



ゲームソフト

提供:編集部

30日までに発売されたドリームキャスト、プレ イステーション2、ゲームボーイアドバンス、ゲ ームキューブ、Xboxソフトに限らせていただき ます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は 無効とします。(限定版や通販専売タイトルなど は除きます)※ご希望のタイトルが入手不可能な 場合は、編集部よりあらためて別の希望をうか がいます。ご了承ください。

提供:ムービック



"ドリマガ" オリジナルTシャツ

ドリマガ編集部オリジナルグッズ。 イラストは2種類! サムシング吉松 先生描くキャス子たちと、ウエクサユ ミコ先生描く、ぐるぐるくん。どちら が当たるかはお楽しみ!

50a

月間ベストテレカ3月ベスト 「サクラ大戦4~恋せよ乙女~」

3月は堂々「サクラ大戦4~恋せよ乙女 ~」テレカに決定! 泣いても笑っても、 今回がゲットできるラストチャンスか も!この機会をお見のがしなく。

本誌の内容に関するお問合せは

03-5549

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。 ※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業 (TEL)03-5549-1200までお願いします。 (平日の午後1時から5時まで)

編集長 西村 亨/副編集長 三枝昭太/デスク 福田知恵子 長谷 守 黒谷慶太 梅田浩二/編集スタッフ 本郷正弘 岸田 准一 松本真弓 吉岡要也 田代泰之 池田康隆 元澤利明 杉 浦誉典 田中尚道 中村 圭/企画プロデュース 石坂英作/編 集協力 ターニングポインツ(稲元徹也 渡辺智子 阿久根幸 マーマーズグループ (伴勝) くまくま団(岩片 翼 吉 田浩幸 山田 功) オーパーツ 冒険企画局(松野桂司 富永 民紀 中川裕介) タルカス (五十嵐浩司 小林道雄) ウィザ (中島健次)、ブレインナビ(高村泰稔)アセンブル(丸山喜大 長 谷川健太郎 柴田亜希子 長さとみ)/ライター 佐々木功一 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 石田丈継 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 森聖一郎 飯田REI 種村美和子 金子光晴 倉橋和也 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和 出口裕子 大友 順 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒 井裕晶 落合康好 赤坂零士 鈴木貴博 竹下ツバサ 鈴木ドイ 北村光広 山口貴志 澤田 大 菅 数浩 森 泰彦 池田 弘典 酒井昭一 遠藤恭子/レイアウト 村田雅英(Stone Ag e) 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 湯川安芸子 篠原亜希 吉田正人 大橋広史 木下友秀 西 義明 スタジ オ・キャップ 北山貴代 萩原宏宣 くまくま団(二階堂龍史) 安藤尊子 中 直行 佐藤祥子 小谷中一愛(呉事務所) SKIP (吉岡集和子・吉田忠嗣) チタンヘッズ(上林将司) プフォトグ ラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 影 小林 伸 小安勇次 福 島正大 立川賢一 泉影 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 深港まゆみ 吉田亜希子 スタック 青森直樹 牧田隆志 藤倉孝幸 斎藤義典/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子/DTP ローヤル企画/校正フィールドアップ/広告営業 辻 順一 足立静香 青木香織/ 広告進行 坂田和香子/販売営業 中嶋和史/印刷 凸版印刷株

●ドリマガ編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集し ています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメン トの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹 介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送 りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限りま す)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡 がない場合は、不採用とご了解ください。

5月10日号のプレゼント当選者

1:各種ハード対応ゲームソフト (15名) 北海道/大田啓季、北海道/後藤陽己、福島県ノ小崎和彦、千賀県/落辺 建大、千葉県-青本智昭、東京都/東水部、東京都/甲斐浩、東京都/ 山内祥宏、静岡県/岩本敦史、愛知県/中林弘幸、大阪府/中平大梯、大 阪府/志豊徳、大阪府/吉川洋樹、岡山県/管本卓蔵、福岡県-森本床幸 2:月ルナーンダエンドーボンター(10名) 福井県/塩田晴久、新潟県/竜茂池野子、新潟県/折笠徹、茨城県/板台 高寿、東京都/金台有希子、神宗川県/山崎/輔、大阪府/河内篤史、兵 庫県/竹井留彦、兵庫県/増井和彦、福島県/川貴和彦 3:[にルキィン・デンオンオスター(5名) 北海道/米台東、山野県/瀬野和人、茨城県/飯嶋附宏、愛知県/千田ま り子、長崎県/旅行輔

2002年7月12日号は……

「たいちょー!たいっちょー!!たいっちょーっ!!!」「むむ? どーしたハチよ?」「いやぁ、たいちょう。いつの間にやら、もう夏のような日差しデスねぇ」「うむ。どりゃあ~!」「! なななな、なんなんだな?」「いやぁ、「バーチャ4 Evolution」の新キャラを見て、投げまくりって感じの心境での(笑)」「あー、今回特急スクープした「バーチャ」最新作を次号ではドドーンとお届け!」「それ以外にも、初公開タイトルが目白押しなんじゃな」「次号は議論の的の(笑)ギャル表紙ですが」「んー、ワシは悪くないと思うがのぉ」「ま、右の表紙を目印にってことで」「うむ」

バーチャファイター4 Evolution

2人の新キャラの全貌と全変更点をどこよりも詳しく解説!

ついに稼働始まる!もう1つの格闘大作 完全技解説付きでお届け! ソウルキャリバーエ

未公開の新作が続々発表! 詳細は次号で!

ドリマガ特報

DC

エリュシオン~永遠のサンクチュアリ~ 君が望む永遠

ファーストKiss☆物語Ⅱ



7月12日号は6月28日(金曜日)



を装備。姿を消して敵を 攻撃できるのだ!

でただ1台のスクービー が完成だ。

囲と同化させる光学迷彩 テッカーを貼れば、世界 曲を提供。これらの楽曲 は戦闘中のBGMとして 聞くことができるのだ。

〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12新宿ラムダックスビル5F ユーザーサポート TELO3-3200-3800(11:00~17:00/土日祝日除く) http://www.genki.co.jp/



FANTASY。XIの第2の現実世界 ・ディールへ旅立とう

🚣 🗷 💆 🕏

FINAL FANTASY XI バトルモード、突入。

ベストセラー初のネット対応登場!

FFワールドが無限大のパラレルワールドへ進化。

ロールプレイングを超えたエボリューション・プレイングゲームとなる!

キーボード付き

Ticket to Online playing

オールインワンの 申込みで手間いらず

初心者でも安心! かんたんマニュアル付き

FINAL FANTASY。は、株式会社スクウェアの登録商標です。 ® 2002 SQUARE CO. LTD. All Rights Reserved. Title Design by Yoshitaka Amang

スターターキットに含まれているもの。

- 1) FINAL FANTASY, XI
- 4 キーボード
- 2 "PlayStation BB unit" and a state of the s ⑤ かんたんマニュアル
- ③ コンボモデム

注1: お客様がお持ちの"Playstation 2"の型番により内蔵型、 外付型かのどちらか一方としか接続出来ません。どちらになる かご確認の上、お申し込みください。



"PlayStation BB Unit" (外付型 40GB) 対応機種:SCPH-10000、SCPH-15000、SCPH-18000 "PlayStation 2"本体背面の尽番でご確認ください。

※"PlayStation 2"専用縦置スタンドは"PlayStation 2"本体や "PlayStation RR Unit"とは別席りです。

ation BB Unit" (EXPANSION BAYタイプ 40GB) 対応機種: SCPH-30000、SCPH-35000 GT 本体背面の品番でで確認ください。 ※仕様および外観は予告なく変更することがあります。

Yahoo! BB スターターキット (FINAL FANTASY。XI 同梱)

初期費用¥7.800(税別)

①"PlayStation BB Unit"レンタル月額 980円(税別) 1年契約、自動更新 ②"PlayStation BB Unit"買い取り金額 18,000円(税別) -括払い

①か②のお支払い方法が選べます。

ご注意:一部お取り扱いができない店舗もございますのでご了承ください。

※なお、レンタル時の途中解約、途中買取には別途費用が発生します。解約時には"PlayStation BB Unit"の返却をお願いいたします。 詳しくは当社が定める「"PlayStation BB Unit"レンタル規約」をご覧ください。

お問い合せ番号 0570-919-820(受付:24時間 年中無休) 携帯電話、PHSからおかけになる場合は 03-6688-5001(東京)

お申し込み: http://bbpromo.yahoo.co.jp/promotion/ps2/index.html

他に必要な費用

"FINAL FANTASY。XI"利用料金 1,280円/月(税別) Yahoo! BB 利用料金 2.280円/月(税別)

(コンボモデムレンタル時には別途月額690円がかかります。)

ビー・ビー・テクノロジー株式会社

- ※本広告の記載内容は2002年5月16日現在のものです。
- ※ サービス内容および提供条件は、改善のため予告なく変更することがあります。
- ※表示されている価格には消費税相当額は含まれておりません。
- ※ 記載されている会社名およびサービス名は、各社の登録商標または商標です。

★店頭でのお申し込みについて、詳しくは下記店舗の販売員へお問合せください。

- 株式会社 ベスト電器
- 株式会社 ヤマダ電機
- 株式会社 ノジマ
- ラオックス 株式会社
- 株式会社 ケーズデンキ
- 株式会社 ヨドバシカメラ
- 株式会社 ワンダーコーポレーション
- 株式会社 ピーシーデポコーポレーション
- 株式会社 二ノミヤ ● 八千代ムセン電機 株式会社

● 株式会社 宝島王国

● 株式会社 デンコードー

- 株式会社 英弘チェン
- マツモト電器 株式会社
- 河村電気 株式会社
- 株式会社 コンプ100満ボルト

らの低料金。Yahoo! BBプロードバンドを楽しもう。



T1126424060556 Printed in Japan

雑誌26424-6/28

03-5549-116 本体524円

03-5549-1200